

idei | eseu | **filozofie** | antropologie

JOHAN HUIZINGA

HOMO LUDENS

Încercare de determinare a elementului ludic al culturii

HUMANITAS

Homo ludens

JOHAN HUIZINGA

Homo ludens

Încercare de determinare a elementului ludic al culturii

Traducere din olandeză de
H. R. RADIAN

Prefață și notă biobibliografică de
GABRIEL LIICEANU


HUMANITAS
BUCUREȘTI

Redactor: S. Skultéty
Coperta: Angela Rotaru
Tehnoredactor: Manuela Măxineanu
Corector: Maria Mușuroiu
DTP: Florina Vasiliu, Dan Dulgheru

Tipărit la Real

Johan Huizinga
Homo ludens

ISBN 978-973-50-6330-6
Descrierea CIP este disponibilă la
Biblioteca Națională a României.

EDITURA HUMANITAS
Piața Presei Libere 1, 013701 București, România
tel. 021/408 83 50, fax 021/408 83 51
www.humanitas.ro

Comenzi online: www.libhumanitas.ro
Comenzi prin e-mail: vanzari@libhumanitas.ro
Comenzi telefonice: 021 311 23 30

Prefață

PRELIMINARII LA O ÎNȚELEGERE A DEMNITĂȚII JOCULUI ÎN LUMEA CULTURII

În 1560, Bruegel pictează jocuri de copii. Specialiștii au făcut inventarul scenelor: șaptezeci și opt de experiențe ludice, aproape replica plastică a jocurilor enumerate de Rabelais în cartea 22 din *Gargantua.* Cum am putea spune, privind *Jocurile* lui Bruegel, că nu știm ce este jocul ? În colțul din stânga al tabloului, pe o prispă, două fete joacă arșice. Deschizi din nou cartea specialistului și afli că jocul redat aici de Bruegel e vechi de când lumea, că la greci se numea *pentelitha* („cinci pietre"), la romani *tali*, că englezii îi spuneau ca și grecii – *five-stones* –, iar germanii *Fangsteine*, că Rabelais îl înregistrează sub numele de *aux martres* sau *aus pingres*, că îl joacă deci copiii dintotdeauna și de pretutindeni, din moment ce îl cunosc și japonezii (*Otadama*), iar că *miale*, cum le zice la arșice pe muntenește, sunt de găsit până și în mormintele preistorice din Kiev. Tabloul lui Bruegel și cartea care îl tălmăcește nu fac decât să ne confirme impresia că, tocmai fiindcă suntem într-un spațiu familiar, știm, și că, departe de a constitui o problemă, jocul nu poate însemna mai mult decât prilejul unei recunoașteri sau regăsiri. Treci pe suprafața pânzei cu gândul că în reprezentarea eternului-ludic este consfințită nu doar o trăire trecută, ci și deținerea unei științe a lucrului.

Ce poate fi atunci o carte despre joc dacă nu evocarea unei experiențe colective și a unei cunoașteri subînțelese ? Dar până și pictura este poate mai mult decât atât; când în locul unei simple reprezentări ajungem să vedem o imagine cu tâlc, deci un simbol, atunci putem înțelege că tabloul lui Bruegel

este, în fond, o capcană: inventariind plastic jocuri, el ne poate lăsa la suprafața jocului; simplă traducere în reprezentare a bunului-simț, nu ne confirmă el credința că spațiul experienței este totuna cu cel al cunoașterii?

Să privim însă mai atent: sub chipurile acestea incerte, de copii bătrânicioși, este antrenată parcă toată suflarea unei comunități, și gândul că *toată lumea se joacă* deschide deodată către un alt soi de ludus sau către un perpetuum ludic. De altminteri, totul este aici atât de nefiresc, încât ești împins să treci de la simpla privire la o cumpănire mai atentă a lucrurilor. Locul de desfășurare a jocurilor sunt piața unui oraș, curțile și casele care o împrejmuiesc, ba chiar străzile care se deschid din piață, creând liniile de fugă ale tabloului. Cele șaptezeci și opt de jocuri trăiesc însă într-o falsă vecinătate; coexistente, ele nu pot fi gândite decât sub forma unor *clișee* ludice; prelungind în gând mișcările protagoniștilor, suntem obligați să constatăm că ei își violează reciproc spațiile de joc; vecinătatea jucătorilor eterogeni este astfel fictivă și, deși aduși să existe laolaltă într-o topografie reală (piața), ei creează de fapt o sinteză spațială artificială, care capătă de îndată o valoare ideală și demonstrativă. Este ca și cum toate curțile copiilor s-ar fi vărsat într-o piață abstractă a jocului. Din tablou, se degajă un soi de ostentație ludică, și această senzație de „prea mult joc" ne obligă să ne gândim că jocul nu este doar o experiență cu hotare ferme, că, deschizând această expoziție a jocului într-un spațiu convențional, Bruegel a avut mai degrabă în vedere o dimensiune a existenței, o realitate care debordează granițele copilăriei, invadând, ca o figură a cărei existență ne scapă deocamdată, întreaga regiune a ființei umane. Tabloul lui Bruegel nu este un răspuns, dar este deschiderea unei probleme.

Răspunsurile care s-au dat acestei probleme sunt extrem de variate, însă atitudinile posibile față de ea sunt constante și, după îndrăzneala cu care s-au desprins de realitatea empirică

a jocului, trecând la surprinderea unei semnificații mereu mai înalte, ele se definesc fie ca *științifice, teoretic-culturale* sau *filozofice*. În istoria explicării jocului, s-a întâmplat astfel ca determinarea esenței sale să suporte mersul urcător al gândirii care pășește spre cercuri tot mai largi de generalitate. S-a petrecut așa cu orice realitate în care omul s-a simțit esențial angajat (limba, sacrul, munca sau tragicul, de pildă), sau este vorba, în cazul jocului, de un fenomen privilegiat, care merită atenția unor atitudini spirituale conjugate? Nu este vorba aici de o proprietate care impune jocul altfel și mai presus conștiinței noastre decât poate s-o facă oricare altă dimensiune aflată în lumea omului? Dacă jocul este o experiență simulată a nedeterminării, s-a spus, atunci înseamnă că el este unica modalitate a distanțării față de tot ceea ce în viața curentă înseamnă loc fix, dependență, reglare. Căci, chiar reglementat, jocul termină prin a ne da conștiința gratuității ascunse în orice angajare și, în măsura în care scoate la lumină procentul de arbitrar ce rezidă în orice întreprindere umană (sau cosmică), denunțând gravitatea doar ca pe *una dintre fețele posibile* ale lucrurilor – jocul este garanție palpabilă și întreținere constantă a reflexului libertății, nu doar libertate căutată, promisă, propusă sau visată.

Toate atitudinile amintite au pornit de la această substanță ireductibilă a jocului și au făcut din gratuitate și reflexul exersat al interdeterminării secretul unei forme superioare de metabolism, capabile să dea seama de specii comportamentale mergând de la hârjoneala ludică a mamiferelor superioare și până la actul cultural întemeietor de condiție umană. Substanța ludică a fost atinsă de fiecare dată altfel de mâna exactă și prozaică a omului de știință, de cea cumpănită între fapte și integrări totalizatoare a teoreticianului culturii sau de gestul speculativ care a șters de pe ea urmele contingenței și, izgonind-o până și din ograda omului, a scăldat-o în spuma câte unui gând cosmic, transformând-o în pură Figură a Lumii. Dar punctul vizat de ipoteza științifică, de teoria

culturală sau de cea filozofică a fost mereu același. Să-l urmărim, conjugat de cele trei deschideri ale spiritului. Unde se așază, în această polifonie a gândului, cartea lui Huizinga ?

Jocul și atitudinea științifică

Jocul la care se raportează biologia, psihologia sau sociologia nu este altul decât cel pe care îl purtăm fiecare în minte ca rememorare a unei experiențe ludice trecute, ca fapt de divertisment sau ca experiență ludică străină, trăită sub formă de spectacol. Ceea ce însă pentru bunul-simț este un fapt subînțeles trebuie să devină pentru atitudinea științifică unul înțeles: așadar, jocuri de animale, copii sau oameni mari, transformate în fapte de observație și supuse unor tradiționale tehnici de prelucrare în vederea obținerii unor teorii care să stabilească funcțiile fenomenului ludic în economia vieții individului sau a civilizațiilor urbane. Deci, nu prin punctul ei de pornire contrazice atitudinea științifică bunul-simț, ci prin precizările obținute ca rezultat al unor prelucrări specializate.

Îl contrazice însă ea cu adevărat, făcându-l să admită că un sens nebănuit dirijează din ascuns și dă o altă dimensiune acelei realități pe care el o numea în mod convențional „joc" ? Oricât de spectaculoase ar fi, vorbirile tehnice despre joc se păstrează în limitele unui firesc al lucrurilor scos la suprafață și exprimat concis; în cunoașterea propusă, mai este loc pentru recunoaștere, și bunul-simț, confruntat cu știința, poate spune că, în fond, o teorie sau alta nu este decât concentrarea maximă a unei științe difuze.

Jocul și temeiurile biopsihologice ale libertății. Dezvoltarea psihanalistului Géza Róheim are ca punct de pornire teoria antropologului danez Bolk (1926). Bolk a încercat să dea o explicație a faptului că nici un mamifer nu se dezvoltă

atât de lent ca ființa umană, că la om, cu alte cuvinte, perioada de imaturitate sau de neputință este mai lungă decât la toate celelalte animale. Cheia acestei situații Bolk a găsit-o comparând un foetus de primată mare cu unul de om. În timp ce foetusul uman acuză caracteristici care cu timpul se dovedesc a fi permanente, la maimuță aceleași caracteristici vor deveni tranzitorii. Pilozitatea, lungirea membrelor superioare, subțierea buzelor și tot ceea ce caracterizează o primată ajunsă la maturitate sexuală apar ca abatere de la caracteristicile fazei embrionare. În schimb, proprietățile care în cursul dezvoltării se pierd la celelalte primate devin la om parte integrantă a formei împlinite. Într-un caz, evoluția este propulsivă, în celălalt, conservatoare. Teza lui Bolk s-ar putea rezuma astfel: omul este un foetus de primată care a atins maturitatea sexuală.

Dar, trădat, caracterul foetal înseamnă evoluție rapidă; conservat, el devine factor inhibitor, care încetinește procesul normal de ontogeneză. Perioada de imaturitate prelungită se explică la om prin acest caracter foetal devenit progresiv permanent.

Ce concluzii se pot trage de aici? Că perioada infantilă a vieții umane – atât de prelungită și având valoare de fază preparatoare a dezvoltării, când structurile se pregătesc să existe mai înainte de a fi utilizate – își pune pecetea pe întreaga existență a individului. Și, de vreme ce omul este o specie foetalizată, a cărei fixare la situația infantilă a înregistrat pe scara biologică o pondere extraordinară, înseamnă că genele și mutațiile vor fi din ce în ce mai puțin responsabile de ce va fi omul, iar experiența infantilă, din ce în ce mai mult.

Experiența infantilă este însă esențial joc, iar jocul este opusul adaptării la modul de viață tot mai rigid pe care îl reclamă specializarea progresivă a structurii adulte. Triumf al variabilității împotriva rigidității, activitatea ludică elementară

reprezintă premisa biologică a depășirii biologiei. Neputința prelungită a prelungit viața jocului, iar acesta a devenit termenul mediu într-un silogism care face trecerea de la infirmitatea biologică la superioritatea culturală.

În explicarea jocului, biologismul are în general meritul de a indica temeiul biologic al transgresării biologicului însuși; căci, din moment ce începe din locul unde activitatea de întreținere a vieții ia sfârșit, înseamnă că jocul este expresia facultăților și energiilor care s-au eliberat temporar de satisfacerea imperativelor biologice fundamentale. La sfârșitul secolului trecut, Herbert Spencer a fost primul care a dezvoltat această idee, arătând ce progres în linie biologică a putut aduce cu sine dezimplicarea psihicului din funcțiile de conservare a vieții și concentrarea lui într-o suită de „mișcări fără obiect". Numai că acest fenomen el nu l-a legat de o perioadă consacrat-ludică, coincidentă cu infantilitatea individului, ci de apariția la speciile superioare a unui „timp liber", neabsorbit adică de cerințele imediate. De unde și definiția jocului ca „exersare artificială a energiilor care, în absența exersării lor naturale, devin într-o asemenea măsură libere pentru a fi cheltuite, încât își găsesc debușeul sub forma unor acțiuni simulate în locul unora reale" (665). Spencer s-a grăbit apoi să postuleze existența unui „impuls al jocului" și să derive din el o analitică a sentimentelor estetice, bazată pe analogia simplă că activitățile ludice și cele estetice sunt deopotrivă independente de procesele *utile* vieții și pe faptul că proprietățile estetice ale unui sentiment sunt direct proporționale cu distanța care îl separă de funcțiile biologice.

Extras pe calea unei analize științifice din realități biologice, jocul deschidea nemijlocit către formele privilegiate de exersare a libertăților spiritului. Făcând din joc o afacere strict individuală, biopsihologismul lui Spencer arunca aparent o punte către idealismul de largă respirație al lui Schiller și,

în marginea unui discurs specializat, apăreau timid primele elemente de teorie a jocului ca introducere la o filozofie a libertății.

Numai că „ființa jucăușă" a lui Spencer era o entitate ludică falsă, un jucător solitar, rupt de rolurile și locurile care fac ca o simplă alcătuire psihosomatică să capete complexitatea eului și o identitate socială. Când individul este în schimb judecat ca membru al unei colectivități, jocul se transformă și el în *fapt de civilizație* și, în locul unei structuri în care chipul libertății era descifrat elementar, sub masca zburdălniciei naturale neangajate, apare o strategie cu finalități mult mai prozaice: jucându-se, individul se pregătește pentru maturitate și, exersând ludic setul de roluri din care este compusă viața socială, el își construiește selful sub forma unui divertisment.

Psihosociologia: jocul devine gratuitate în vederea unei angajări. Grădinița de copii este un laborator pentru colectivele de oameni mari – iată cum s-ar putea rezuma gândul unui behaviorist american ca George Herbert Mead despre esența și funcțiile jocului. Copiii se joacă, dar libertatea jocului lor nu este decât propedeutică la o angajare viitoare, repetiție infantilă în vederea însușirii unui rol responsabil și, astfel, plăsmuire secretă a unui eu scăldat în conștiință socială. Jocul este mai întâi, la copiii mici și la popoarele primitive, *joacă* (*play*), asumare a unui rol străin, în care este mimată personalitatea imaginilor și forțelor care te domină și determină, fie aceștia părinți, profesori sau zei. Situația prin care copiii iau atitudinile pe care alți indivizi le au față de ei și față de alții reprezintă forma rudimentară de naștere a eului (*self*) prin raportare la altul.

Dar *joaca* este un scenariu elementar, în care copilul, asumându-și un rol, nu ajunge să-l și transgreseze prin interiorizarea reacțiilor potențiale ale celorlalți. Simpla joacă este o succesiune de roluri nelegate între ele și care nu au ajuns

să se organizeze într-un întreg. De aici și farmecul și inadecvația copilăriei. De aici și faptul că nu poți conta pe un copil. Dacă prin *joacă* (*play*) eul se anunță doar, el își capătă expresia matură abia prin *joc* (*game*). Nu este de ajuns să-ți asumi rolul persoanei care aruncă mingea, trebuie să-l porți în tine și pe cel al prinzătorului. Abia prin cooperarea la un set de sarcini comune poate lua naștere o personalitate organizată. Tocmai aceasta face jocul (*game*): el aduce atitudinile sociale ale grupului înlăuntrul câmpului de experiență directă a individului și le include ca elemente în constituția eului. Comunitatea organizată sau grupul social care îi dă individului unitatea de eu (*self*) a fost numită de Mead „altul generalizat" (*the generalized other*). Orice echipă de joc reprezintă o paradigmă de „altul generalizat" în măsura în care – ca țel comun și suită de atitudini și răspunsuri reciproc controlate – ea intră în experiența fiecăruia dintre membrii ei. Abia când face trecerea de la „a juca joaca" (*to play the play*) la „a juca jocul" (*to play the game*), eul intră în faza sa de maturizare.

Ce fusese jocul până acum? Dacă nu inventar al jocurilor și ludus elementar indicat ca substitut al oricărei definiții, atunci libertate travestită sub forma unei dinamici fără obiect, răpită imperativelor biologice și plasată între două acte responsabile. Nu a căpătat însă problema jocului mai multă demnitate de când am aflat că jucându-ne învățăm cu încetul să devenim mari? Dar sociologia spune chiar ceva mai mult despre joc: jucată mai întâi sub forma unui rol imitat, viața socială sfârșește prin a fi trăită matur sub forma unui statut ca rol asumat. Pedagogie doar, și metodă de socializare, jocul se instalează în cele din urmă în sfera însăși a societății civile: căci statutul social al persoanei mature, chiar dacă a devenit propriul tău rol și nu doar asumare a unuia străin, ascunde în el distanța care face ca individul să nu se confunde niciodată *deplin* cu rolul interiorizat. Ideea de rol

o implică pe aceea de joc, deci de ordine suprapusă celei reale, în care intri și din care poți eventual să și ieși. În spărtura aceasta dintre *a fi realmente ceva* și *a reprezenta doar*, jocul își face deodată loc într-o formă încă nebănuită.

Rolul pe care, sociologic vorbind, îl joci nu trimite însă la pura gratuitate ludică și, la acest nivel, *a reprezenta* este cea mai crasă formă de perpetuare a vieții într-un mod organizat. Între *a fi realmente ceva* și *a reprezenta doar*, distanța este aici (*i. e.* în societate) infimă, și libertatea ludică se reduce în acest caz la conștiința permutabilității rolurilor într-un scenariu „ludic" fix, subordonat legilor supraviețuirii. Ideea de rol social o implică, desigur, pe aceea de joc, dar unul în care *ești jucat*, nu te joci. Este adevărat că nu te confunzi niciodată deplin cu rolul în care ai intrat, dar nici nu poți spune ce ești în afara lui sau în răstimpul schimbării a două roluri sociale. În societate, ești de aceea *în fond și în fapt* ceea ce reprezinți, și ființa ta reală se confundă în cele din urmă cu propriul tău rol. A părăsi *orice* rol în care ești sociologic jucat poate fi, desigur, o formă de libertate, dar ea este însoțită de un risc biologic, și societatea se apără prima de sabotarea scenariului pe care ea l-a creat și îl controlează. Libertatea ar însemna tare puțin dacă s-ar limita la gândul că poți permuta roluri în cadrul unui mecanism reglat ferm. Dacă societatea umană s-ar fi rezumat la constatarea distanței care există între un rol și purtătorul lui, ea nu ar fi depășit grupul termitic decât prin conștiința structurii de grup, iar jocul nu ar fi fost niciodată mai mult decât consumarea de tip strict biologic a energiei spenceriene aflate în exces. Dacă *organizatoric* societatea poate fi explicată ca o suită de roluri, atunci „jocul" acesta de proporții este cel mai neliber dintre toate, și „ludusul" sociologiei nu este altceva decât pura necesitate a naturii redimensionate la nivelul conștiinței colective. *De abia dacă această lume de roluri ajunge să secrete o alta, de roluri scăpate de sub imperativul conservării și perpetuării*

grupului, devine cu putință transformarea sociologiei în teorie a culturii, adică nașterea jocului ca obiect cultural și a culturii înțelese ca joc. Sociologic vorbind, omul *fusese jucat*; acum, cultural, el *se joacă*.

Jocul și teoria culturii

Când rolul social devine *a fi realmente ceva*, iar *a reprezenta doar* este de astă dată o realitate suprapusă acestuia și care-l contrazice de la înălțimea unei depline gratuități, jocul izbucnește în formă plenară și capătă o funcție creatoare de cultură. Omul, ca ființă ludic-culturală, este subiectul unui spectacol care-și dă legea rolului propriu și nu o primește ca lege a unui spectacol moștenit și constrângător. Dar să începem și în cazul acesta de la lumea de joc a copilului.

În sociologie, am văzut, jocul copilului era pregătire pentru existența propriu-zisă (rolul social), joc în vederea unui rol în care erai doar jucat. În teoria culturii, jocul copilului este nu pregătire, ci paradigmă pentru „a reprezenta doar", joc în vederea unui rol în care nu ești jucat, ci te joci. Teoreticianul culturii descoperă în universul ludic al copilului cazul privilegiat când faptul de a fi alunecă deplin într-un rol gratuit. Fiind unica ființă care nu are încă rol social, copilul generează situația de excepție când jocul nu mai reprezintă dublul unei existențe heteroludice. Copilul este singura ființă în care distincția dintre *a fi* și *a reprezenta* se pierde în lumea unică a jocului. Discursul sociologic este anulat în cazul său de faptul că, jucându-se, copilul se joacă de fapt pe sine, și spectacolul ludic pe care el îl oferă este propria lui realitate unidimensionată ludic. Copilul este eminamente joc, și „rolul" său social este de a lua roluri. Necesitatea lui este propria lui libertate, și felul în care el este jucat este acela că se joacă.

Ceea ce copilul deține dintr-odată ca ordine superioară de existență datorată gratuității jocului omul matur trebuie să redobândească prin efortul *ridicării* la gratuitatea culturii. Jocul copilului nu este decât o promisiune de libertate, și nu libertatea însăși, de neconceput fără conștiința distanței care desparte de o lume străină de ea. *Adevăratul rol* este unul pe care îl iei, cu conștiința necesității abandonate și a distanței care *acum*, când te joci, te desparte de ea. Numai întrucât este gratuitate *recuperată*, jocul devine cu adevărat liber și creator de cultură. Și tocmai fiindcă libertatea *îl domină*, copilul exersează *în gol* riturile creației culturale; în schimb, pe temeiul unei libertăți *dobândite*, omul culturii se joacă cu spor. Copilul nu cunoaște lumea pe care, jucându-se, poate s-o contrazică. Omul o știe, și, jucându-se, o dezminte constant. Jocul nu devine creator de cultură decât atunci când în ființa omului rolul social (ești jucat) și cel cultural (te joci) s-au orânduit antagonic. Colecția protestelor ludice ale ființei mature este cultura.

Iată-ne ajunși astfel în fața cărții lui Huizinga. Ne-am putea opri aici, și cititorul va înțelege, poate, că mai greu a fost să străbați distanța de la ceea ce pare că știm până la punctul de unde dezmințirea începe. Că în fața funcției jocului trebuie să ezităm mai mult decât ne îndeamnă doctrina sănătoasă a bunului-simț, am fost însă avertizați de îndată ce am făcut primul pas dincolo de hotarele imaginii cu care ne-a obișnuit experiența ludică a copilăriei. În ce constă atunci *această* dezmințire și conștiința mai înaltă a jocului cu care vor să ne familiarizeze paginile istoricului olandez al culturii? Dar dacă la această întrebare poți în cele din urmă răspunde și singur, citind pur și simplu cartea, citind-o cu prietenie și cu voluptatea unei rătăciri pe care numai ghidajul pedant al câte unui „cuvânt înainte“ ți-o poate fura,

pentru închiderile și deschiderile ei este într-adevăr nevoie de o rostire în plus.

Conceptul lui „homo ludens“. În cartea sa, Huizinga nu speculează. El extrage mai întâi, după o metodă analitică și fenomenologică, proprietățile formale ale *oricărui* joc: o acțiune dezinteresată, închisă în timp și în spațiu, bazată pe o ordine proprie și pe asumarea liberă a unor reguli, abolind, într-un cuvânt, realitatea vieții obișnuite și evadând în alta, a reprezentării și aparenței, unde spiritul se manifestă ca agon spectacular sau ca spectacol competițional. Pasul următor este *o constatare*, venită din experiența istoricului culturii care a frecventat cu predilecție civilizațiile primitive: toate aceste caracteristici formale ale jocului, ale jocului așa cum îl știm și îl întâlnim în experiența noastră curentă, sunt de găsit la nivelul marilor întrupări ale spiritului obiectiv – în riturile justițiare, războinice, oraculare, în știință, poezie, filozofie și arte în general. De unde, concluzia surprinzătoare că, având toate proprietățile formale ale jocului, cultura apare dintru început nu *din* joc, ci *ca* joc, ca structură ludică, ca formă *jucată:* cultura *este* joc. Huizinga nu a făcut decât să „arate cu degetul“ elementul ludic în faptele de cultură, căci teza cărții, intuiția ei originară nu îi aparțin. În *Kulturgeschichte Afrikas*, Leo Frobenius spunea textual: „De fapt, în jocul intensiv al copilului avem de-a face cu izvorul – pornit din apele subterane cele mai sfinte – ale întregii culturi și ale oricărei mari forțe creatoare. Căci în jocul acesta se vădește capacitatea de a te dărui sufletește și în « realitatea » ta cea mai deplină unei lumi secunde de aparențe (*sich einer zweiten Erscheinungswelt hinzugeben*); omulețul sau omul matur sunt cuprinși acum de această aparență existentă dincolo de raporturile naturale și de cauzele lor subînțelese. Așa se face că omul dobândește două chipuri de viață: unul al « existenței », celălalt al jocului.

În faptul-de-a-juca-« propriul-tău-rol » rezidă sursa întregii culturi“ (24).

Printr-o documentație și demonstrație impresionante, Huizinga dă viață acestei idei și face să pătrundă în conștiința culturală a epocii o afirmație care s-ar fi pierdut altminteri în cartea lui Frobenius, preocupat aici de morfologia regională a culturii, și nu de teoria culturală a jocului.

Deci jocul este unul, spune Huizinga; el are aceleași caracteristici fie că e vorba de animale, copii sau oameni mari. Prin el, ceva aparte, de ordin strict imaterial, își face apariția în lume. *Toate* jocurile sunt însoțite de o concentrare de spirit și, jucându-se, orice ființă dă o raită prin lumea libertății, fie aceasta și libertatea exersată în gol a destinderii, amuzamentului, neangajării sau uitării. Este limpede că animalele nu l-au așteptat pe om ca să învețe să se joace și că oamenii au putut continua să se joace „animalic“ și „infantil“, modificând schema ludică doar la nivelul complexității și inventivității. Maimuța ludică și jucătorul de bridge fac încă parte din aceeași familie, și acesta din urmă nu este încă un *homo ludens*. Dar, dacă animalele nu l-au așteptat pe om pentru a învăța jocul, în schimb omul abia a creat o specie a jocului care a sporit cantitatea de spiritualitate ludică până la gradul unde aceasta a precipitat cultural. Jocul lui Huizinga, cel cu funcție creatoare de cultură, nu gravitează în jurul bridge-ului, ci al activităților care, păstrând caracteristica formală a jocului – ieșirea din cadrul obișnuit al vieții –, se mișcă într-o lume mai frumoasă și trăiesc în vecinătatea bună a sacrului. Nimeni, jucându-se, nu este egal cu propria lui ființă, ci doar tranzitoriu egal cu orice rol și-ar asuma. Dar *homo ludens* este singura ființă care a dat o biografie acestor evadări, și, în timp ce restul ființelor jucăușe (fie chiar omul jocului de rând) consumă în joc întreaga cantitate de spirit care „intră în joc“, *homo ludens* o sporește, transformând-o în fapt de cultură. Doar *această* istorie a evadărilor ludice

este cultura: atestarea documentară a incursiunii pe care fiecare generație și societate o fac într-o ordine superioară de existență. Consemnarea ieșirilor tranzitorii din lumea rolurilor reale, înregistrarea formală – „lingvistică" – a acestor migrații devin cu timpul biografia spirituală a omenirii.

Inadecvată față de elevația înnoitoare a unui înaintaș oricum de altă talie, cartea francezului Roger Caillois, închinată și ea temei jocului, vine să ne ajute printr-un exemplu negativ, în precizarea demersului lui Huizinga. *Les jeux et les hommes*, obsedată să nu omită nici o formă a jocului, pierde în schimb altitudinea discursului cultural și face loc în sfera ludicului fenomenelor de gratuitate joasă pe care sociologia de astăzi le înregistrează la rubrica *loisir*. Obținând o tipologie completă a jocului, Caillois a sacrificat în schimb substanța ireductibilă a jocului cultural, și, în tipologia sa formală, el a perturbat ierarhia ludicului, inoculând esențelor sacre ludicul profan, ștergând iarăși granițele care despart mahalaua veselă și amuzamentul gol de sacralitatea jocului cultual, întemeietor de valoare și ordine superioară a lucrurilor. Or, tocmai asta *nu* este jocul lui Huizinga: claustrare accidentală de factură privată, petrecere ezoterică ce nu lasă urme demne de a fi imitate sau reluate de întreaga comunitate și de istoria ei ulterioară. Este clar că, privind spre formele de civilizație unde caracteristicile formale ale jocului s-au manifestat primar și colectiv, ca *spectacol sacru* și *competiție festivă*, Huizinga a plasat istoria jocului pe linia marilor evenimente ezoterice ale omenirii, pe care generațiile următoare le-au înregistrat ca artă, literatură, înțelepciune – cultură spirituală în general; agon spectacular, așezat deasupra lumii obișnuite și generând plusprodus spiritual.

Închiderile și deschiderile lui „homo ludens". Făcând istoria civilizației din punctul de vedere al celor care se joacă, Huizinga a uitat s-o facă și din al celor jucați; altfel spus, teoreticianul culturii l-a nedreptățit pe sociolog. Huizinga a

exagerat de dragul propriei sale idei și a văzut prea puțin că istoria societăților alienante se dezvoltă în sensul unei ponderi crescânde acordate rolului social. *Homo ludens*, ființa care poate deveni tranzitoriu egală cu orice rol și-ar asuma, este produsul unor „mecanisme" sociale care permit „pieselor" alcătuitoare un „joc" maxim. Civilizațiile primitive, în care „mecanismul" social este rudimentar, funcționau, față de cele mature, ca roata unui car etrusc pe lângă aceea a mașinii moderne. Societățile prometeice, care dau conținutul istoriei civilizate, au redus acest „joc" până la angrenarea perfectă a piesei în mecanism și la anularea totală a distanței dintre rolul în care ești jucat și cel în care te joci. În societățile tehnologice, *homo ludens* nu mai este omul generic, ci el însuși produsul unei specializări, în timp ce membrul obișnuit al colectivității moderne recade la nivelul jocului de divertisment; cultural, jocul nu mai emană din formele culturale proprii societăților arhaice, ci din roluri pe care societatea însăși le-a distribuit ca fiind culturale; cultura nu mai este emanația și duhul unei colectivități care se joacă, ci ale unor indivizi care „sunt jucați" ca oameni de cultură. Intelectualitatea își asumă astfel *în mod necesar* libertatea jocului cultural; *homo ludens* reprezintă în societățile tehnocratice cristalizarea unei forme de *labor*, și, mai înainte ca munca întregii colectivități să apuce să fie traversată de spiritul ludic, jocul devine, paradoxal, munca unei infime părți a ei. Membrul societății industriale își împarte viața între muncă și *loisir*, iar *homo ludens*, care întruchipa dreptul universal de alunecare a unui rol social într-unul cultural, este rezultatul contopirii rolului cultural cu unul social. Filozofia romantică a secolului al XIX-lea văzuse deja prăpastia care se cască între vârstele culturilor scăldate în propria lor mitologie și pseudomitologia culturilor sterp-alexandrine. Ființa lui *homo ludens* se subțiază de-a lungul unei istorii care anulează fără încetare schema societății arhaice,

singurul loc unde cultura ca joc și spiritul ludic al culturii apăreau în forma lor genuină.

Ar fi nedrept să trecem cu vederea spiritul polemic în care Huizinga și-a abordat epoca din perspectiva degradării la care ea a supus elementul ludic al culturii. Capitolul final avansează ipoteza că decadența civilizației interbelice este decadența însăși a funcției ludice a culturii, manifestare a elementelor de puerilism, iraționalitate și agresivitate, în locul celor tradiționale de *agon, Darstellung* și gratuitate.

Totuși, lui Huizinga i-a lipsit sensibilitatea acelui tip de hermeneutică culturală cu care pe noi ne-a obișnuit între timp școala filozofică frankfurteză și pe care, lui încă, i-ar fi putut-o da o lectură mai adecvată a esteticii lui Schiller. Nu s-ar fi putut resemna atunci cu ideea că viața socială se consumă ca ruptură între *a fi realmente ceva* și *a reprezenta ceva doar.* A trăi deci într-o lume mai bună și într-o ordine superioară doar ca rol tranzitoriu, ficțiune și aparență – într-un cuvânt, a-ți plasa esența superioară de ființă culturală într-o lume care este sistematic construită în vederea destrămării ei – înseamnă a subînțelege că istoria este lunga poveste a unei schizofrenii universale. Deși *homo ludens* este depozitarul esenței umane, el nu a fost niciodată esență generalizată, ci doar chipul de sărbătoare trăind în vecinătate dezavantajoasă cu proza majoritară a vieții profane. Interesant este că omenirea ajunge să se recunoască cu timpul în această lume a înălțării sale, și ceea ce pare să fie la început doar corelația unor fragmente de irealitate devine cu timpul realitatea mai adâncă a omului; egalitatea *tranzitorie* cu un rol superior devine *permanența* unei lumi ideale către care omenirea începe să tindă constant. Regiunile demarcate mai întâi ludic se transformă în obiecte ale revendicării, și, deoarece se recunoaște mai degrabă în lumea sa de om *ludens*, omul realității se contestă în numele lumii pe care a creat-o ca temporară ieșire din sine. În nevinovăția ei, lumea jocului

cultural este în fond subversivă; la început, se părea că omul își anulează ființa în joc; acum, i se pare că este anulat în realitatea sa neludică. Pentru că este rol ales și nu impus, omul începe să se simtă mai aproape de esența sa umană în lumea în care nu este egal cu sine: metaexistența lumii rolului îi dă măsura adevăratei sale existențe.

Huizinga nu a ajuns la aceste reflecții. *Homo ludens* stă prinsă în cumpăna dintre o nostalgie și un ideal. Adevărul ei istoric nu este de găsit decât scormonind la rădăcinile civilizației noastre; conceptul ei desăvârșit nu poate fi decât rodul unei prospecții, al locului pe care istoria nu l-a atins încă și unde spiritul ludic se va altoi direct pe trunchiul activităților fără de care nici o societate nu poate fi gândită. Formula trecerii din regnul necesității în cel al libertății are în fond un iz ludic.

Iată acum și ultima întrebare: se poate păși dincolo de locul unde Huizinga a ridicat vorbirea despre joc sau, dincolo de acesta, unde ar fi putut-o încă ridica? Intrăm astfel în sfera filozofiei, care, sfidând orice sistem de referință, execută o uriașă transpoziție și face din *orice* formă de existență elementul infinit-permutabil într-un scenariu ludic universal. Regnurile toate devin acum „roluri", și piatra, planta, animalul, în sfârșit, omul însuși pot fi „jucați". Jucați de câte un principiu metafizic, al cărui nume este indiferent față de calitatea unică de a fi – din străfundurile celor așezate între Ființă și Neant – *cel ce se joacă*. Lui Heraclit i-a venit primul în minte să privească lumea cu un ochi așezat în afara oricărui element ce ar compune-o. „Timpul este un copil care se joacă" este metafora cu deschidere ludică maximă, generatoarea unei considerabile literaturi filozofice în care, sub masca Jucătorului divin, s-au perindat pe rând Natura, Ideea, Voința, Unul primordial sau, la limită, Nimeni, în care caz lumea a putut fi înțeleasă și ca un joc fără de cel care se joacă.

E justificat un atare demers? Dar este nevoie, până la urmă, să justifici neodihna urcării? A ajunge – străbătând câte trepte? – de la jocul de arșice la esența omului sau a lumii nu poate fi o simplă piruetă, nu este doar virtuozitatea spiritului, ci proprietatea lui.

GABRIEL LIICEANU

Notă biobibliografică

Numele olandezului Johan Huizinga (1872–1945; pronunțat Höi-zing-ha) este de multă vreme consacrat în aria reflecției specializate asupra culturii și istoriei culturii; cel puțin două dintre lucrările sale, *Herfsttij der Middeleeuwen* (*Amurgul Evului Mediu*) și *Homo ludens*, au făcut epocă în cultura europeană (prima dintre ele, de exemplu, cunoscând de-a lungul a cinci decenii peste zece ediții în limba germană, iar a doua patru ediții în zece ani). Autorul lor este considerat astăzi un clasic al istoriei culturii și filozofiei istoriei. Îi sunt îndatorați interpreți ai istoriei ca Toynbee, Sorokin, Alfred Weber.

Un interes și o dotare de excepție dovedite de timpuriu pentru studiul limbilor îl consacră filologiei. Urmează la Universitatea din Groningen (Olanda) secția de limbi orientale (sanscrită, ebraică, arabă) și lingvistică comparată. Filologul este dublat în scurtă vreme de istoric, și examenul de docență este susținut în istoria religiei și paleoculturii indiene. Între 1915 și 1940, activitatea științifică a lui Huizinga este legată de catedra de istorie universală a Universității din Leida și de publicarea lucrărilor care, în scurtă vreme, fac din el o eminență a așa-numitelor *Geisteswissenschaften*: *Amurgul Evului Mediu* (1919); *Erasm* (1924); *Cultura olandeză în secolul al XVII-lea* (1933); *În umbra zilei de mâine. Diagnoză privind boala culturală a timpului nostru* (1935); *Homo ludens* (1938); *Considerare asupra perspectivelor de vindecare ale culturii noastre* (1945).

Prin formația și activitatea sa, Huizinga apare în cultura secolului al XX-lea ca un descendent al lui Jacob Burckhardt. El înfăptuiește, ca și acesta, o foarte savantă, dar totodată lipsită de pedanterie, sinteză între istoria cultural-politică și aceea artistică a Occidentului – de unde și altitudinea discursului său, care atinge adesea sfera celor mai cuprinzătoare vorbiri despre cultura și spiritualitatea europeană.

Acesta este prin excelență cazul lui *Homo ludens*; privită din perspectiva întregii opere, această carte apare drept rezultatul unui moment de sațietate în activitatea istoricului și savantului, destindere și joc cultural final, venite firesc, la capătul unei vieți de sobrietate științifică și rigoare extremă.

Dintre cărțile marelui istoric al culturii, pe cele mai reprezentative le avem astăzi traduse din olandeza originalului prin strădania lui H. R. Radian: *Amurgul Evului Mediu* (Editura Univers, 1970), *Erasm* (Editura Minerva, 1974) și, în sfârșit, *Homo ludens* (Editura Univers, 1977). A vorbi despre acuratețea, gustul și știința învestite în aceste traduceri nu este un omagiu de circumstanță, ci datoria și satisfacția semnatarului acestor rânduri.

*

Pentru o mai bună înțelegere a contextului teoretic în care se așază cartea lui Huizinga și, totodată, pentru verificarea și adâncirea celor avansate în prefață, dăm mai jos, după un criteriu cronologic, bibliografia fundamentală a problemei.

HERACLIT, Fragmentele 52, 70, 79, 82, 83, 102 în Diels-Kranz, *Die Fragmente der Vorsokratiker,* I, Dublin/Zürich, 1968.

SCHILLER, FR., „Briefe über die aesthetische Erziehung des Menschen“ (1795), XV. Brief, în *Werke*, XX (*Philosophische Schriften*), Hermann Böhlaus, Weimar, 1962.

SCHALLER, J., *Das Spiel und die Spiele,* Weimar, 1861.

SPENCER, H., *Principles of Psychology*, Londra, 18; trad. fr. *Principes de psychologie*, Paris, 1875, v. II, pp. 661–675.

NIETZSCHE, FR., „Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen" (1872–1873), V, în *Werke*, X, ed. Kröner, Berlin, 1917.

LANGE, K. VON, *Die bewusste Selbsttäuschung als Kern des künstlerischen Genusses*, Leipzig, 1895.

GROOS, K., *Die Spiele der Tiere*, Jena, 1896; trad. fr. *Les jeux des animaux*, Paris, 1902.

GROOS, K., *Die Spiele der Menschen*, Jena, 1899; trad. engl. *The Play of Man*, New York, 1901.

CARR, H. A., *The Survival Values of Play*, Londra, 1902.

ELSASSER, R., „Zur Psychologie des Spiels", în *Die Pyramide*, X, Karlsruhe, 1921.

FROBENIUS, L., *Paideuma. Umrisse einer Kultur und Seelenlehre*, München, 1921.

KROEBER, A. L., *Anthropology*, New York, 1923; II, 1948; *cf.* Index: *Play*.

BUYTENDIJK, F. J. J., *Het spel van mensch en dier als openbaring van levensdriften*, Amsterdam, 1932; trad. germ. *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spiel der Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe*, Berlin, 1934.

BUYTENDIJK, F. J. J., *Das Spiel vom Menschen und Tier*, Berlin, 1933.

FROBENIUS, L., *Kulturgeschichte Afrikas. Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre*, Zürich, 1933; 6. Abschnitt: *Sein und spielen* (22–24); 8. Abschnitt: *Spiel, Kunst, Kultur* (25–27); 3. Stück: *Der Gang des Spieles* (27–36); trad. franc. *Histoire de la civilisation africaine*, Paris, 1936.

NOACK, H., „Das Spiel: über die Versuche seiner Erklärung und die Aufgaben seiner Sinndeutung", în *Zeitschrift für Aesthetik*, 27, 1933, 97–131.

MEAD, G. H., *Mind, Self & Society*, New York, 1934; V, 1967; trad. fr. *L'esprit, le soi et la société*, Paris, 1963.

KUJAWA, G. VON, *Ursprung und Ziel des Spiels*, Leipzig, 1940; II, Köln, 1949.

BALLY, G., *L'origine et les limites de la liberté. Une interprétation du jeu chez l'animal et chez l'homme*, Paris, 1945.

RÓHEIM, G., *Psychoanalysis and Anthropology*, New York, 1950; trad. fr. *Psychanalyse et anthropologie*, Paris, 1967, pp. 451–510.

ALLEMANN, C., *Über das Spiel. Die Spieltheorien: Menschenspiel und Tierspiel*, Zürich, 1951.

BATAILLE, G., „Sommes-nous là pour jouer? ou pour être sérieux?"; în *Critique*, 49 și 50–51, 1951.

LÓPEZ IBOR, J. J., „Significación antropológica del juego", în *Cuadernos hispanoamericanos*, XXX, Madrid, 1952.

RAHNER, H., *Der spielende Mensch*, Berlin, 1955; trad. engl. *Man and Play*, New York, 1967.

MARCUSE, H., *Eros and Civilisation*, Boston, 1955, cap. IX; trad. germ. *Eros und Kultur*, München, 1957; trad. fr. *Eros et civilisation*, Paris, 1963.

HILLS, J., *Das Kinderspielbild von Pieter Bruegel d. Ä.* (1560), Viena, 1957.

HEIDEMANN, J., „Philosophische Theorien des Spiels", în *Kant-Studien*, 50, 1958/1959.

FINK, E., *Das Spiel als Weltsymbol*, Frankfurt, 1960; trad. fr. *Jeu comme symbole du monde*, Paris, 1960.

SDUN, W., „Zum Begriff des Spiels bei Kant und Schiller", în *Kant-Studien*, 57, 1966, pp. 500–518.

CAILLOIS, R., *Les jeux et les hommes*, Paris, 1967.

DERRIDA, J., *L'Écriture et la différence*, cap. „La structure, le signe et le jeu", Paris, 1967, pp. 409–429.

ARDLEY, G., „The Role of Play in the Philosophy of Plato", în *Philosophy*, XLII, 1967, pp. 226–244.

MILLAR, S., *Psychology of Play*, London, 1968.

RITZEL, W., „Der Begriff des Spiels", în *Kant-Studien*, 59, 4, 1968, pp. 487–494.

VIERU, S., „Jocul și joaca", în *Revista de filozofie*, 2, 1968, pp. 213–215.

ELIAS, J. A., Articolul „Art and Play", în *Dictionary of the History of Ideas*, I, 1968, pp. 99–107.

EHRMANN, J., „L'homme en jeu", în *Critique*, 266, 1969.

HEIDEMANN, J., *Der Begriff des Spieles und das ästhetische Weltbild in der Philosophie der Gegenwart*, Berlin, 1968.

AXELOS, K., *Le jeu du monde*, Paris, 1969.

* * * Articolul „Jeu", în *Encyclopaedia universalis*, v. 9, Paris, 1971, pp. 436–457.

ESPOSITO, J. L., „Play and Possibility", în *Philosophy Today*, 18, 1974, pp. 137–147.

FINK, E., „The Ontology of Play“, în *Philosophy Today*, 18, 1974, pp. 147–161.
HINMAN, L. M., „Nietzsche's Philosophy of Play“, în *Philosophy Today*, 18, 1974, pp. 106–124.
NETZKY, R., „Playful Freedom: Sartre's Ontology reappraised“, în *Philosophy Today*, 18, 1974, pp. 125–136.

G. L.

Nota traducătorului

Traducerea cărții *Homo ludens* din limba olandeză în limba română a ridicat în calea traducătorului o serie de dificultăți, care au constituit tot atâtea probleme, unele dintre ele foarte greu de rezolvat. Două dificultăți au un caracter major.

Prima dificultate majoră este creată de faptul că un studiu care abordează numeroase discipline științifice și filozofice (istorie, lingvistică, etnografie, estetică, etică etc.) s-a tradus dintr-o limbă germanică într-o limbă romanică. Limbile germanice au, după cum se știe, disponibilități lexicale mai mari, datorită posibilității lor de a crea oricând, la nevoie, prin derivare și prin compunere, cuvinte noi, apte să exprime orice idee sau nuanță semantică, oricât de abstractă sau de complexă. Dificultatea enunțată aici este prea bine cunoscută și nu mai are nevoie de comentarii.

Cealaltă dificultate majoră întâmpinată la traducerea cărții de față se datorează, oricât ar părea de curios în primul moment, fenomenului invers: în unele cazuri particulare, limba română este mai bogată decât celelalte limbi romanice și decât limbile germanice. Un exemplu este perechea de adjective *vechi* și *bătrân*. În alte limbi, nu găsim pentru aceste două noțiuni decât câte un singur termen: germ. *alt*; engl. *old*; ol. *oud*; fr. *vieux* etc. Când, într-un text scris într-o limbă străină, întâlnim acest adjectiv, îl traducem în românește prin unul dintre cele două adjective românești, după

sens, dar foarte des distincția nu se poate face, deoarece în original adjectivul respectiv cuprinde ambele sensuri. Alt exemplu, întâlnit și în cartea de față, este perechea de substantive *nebunie* și *prostie*, care exprimă două noțiuni absolut distincte. Pentru a le exprima, limbile germanice dispun de substantive cu ambele înțelesuri: germ. *Torheit* și *Narrheit*; ol. *dwaasheid* și *zotheid*; engl. *folly*. Tot așa și limba latină: *stultitia* – dar, lucru curios, limbile romanice, fiicele limbii latine, dispun de termeni distincți. Erasm, a cărui limbă maternă a fost olandeza și care și-a scris toate operele în limba latină, a folosit această ambiguitate (noi credem că în mod voit, pentru că avea o minte prea ascuțită) în *Laus Stultitiae*, operă cunoscută la noi sub titlul de *Elogiul Nebuniei* (influențat de cel francez: *L'Éloge de la Folie*). Traducătorul român al operei a rezolvat problema folosind *nebunia* în titlu și *prostia* în subtitlu: *Elogiul Nebuniei* sau *Cuvântare spre lauda prostiei*. Și iată, în sfârșit, alt exemplu, cel mai peremptoriu și în același timp cel care a determinat prezența acestei note: substantivele românești *joc* și *joacă* și verbele românești (corespunzătoare acelor substantive) *a juca* și *a se juca*. Nu este vorba aici de două nuanțe semantice ale aceleiași noțiuni, ci de două sensuri diferite. Totuși, în unele limbi romanice și germanice, cele două sensuri se exprimă prin unul și același cuvânt: ol. *spel*, *spelen*; germ. *Spiel*, *spielen*; fr. *jeu*, *jouer* etc. (*Se jouer* în limba franceză înseamnă altceva.) Când traducem în românește, suntem puși în situația de a opta pentru unul dintre cei doi termeni. Dar opțiunea este uneori extrem de dificilă, deoarece sferele celor două noțiuni nici nu se confundă total, dar nici nu se exclud total, ci au o zonă, destul de importantă, de suprapunere.

Un grup de copii de 6–10 ani, înarmați cu o minge de cauciuc de mărimea unei mingi de fotbal, ies pe un maidan din cartier și încep să bată mingea cu piciorul. După câtva

timp, grupul se defalcă în două echipe, care își trimit mingea reciproc. Apoi, copiii improvizează, cu ajutorul unor bolovani, două porți, delimitează în mod convențional terenul (până la bordura trotuarului, până la gardul verde etc.) și continuă să bată mingea, imitând în mic fotbalul adevărat, văzut de ei la televizor. Copiii respectă și câteva reguli imaginate și convenite de ei. Ce putem spune despre acești copii ? Că *joacă fotbal* ? sau că *se joacă* de-a fotbalul ? Iar activitatea lor este *joc* ? sau *joacă* ? Pentru Huizinga, problema nu se pune: el spune în orice caz că acești copii *spelen* (germ. *spielen*, fr. *jouent*) și că activitatea lor este *spel* (germ. *Spiel*, fr. *jeu*).

Problema se mai complică și datorită sensurilor subsidiare. Astfel, în limba română și în alte limbi, *a juca* înseamnă și *a interpreta un rol* sau *a prezenta un spectacol*, iar în unele limbi străine *a juca* înseamnă și *a cânta la un instrument*.

Este cazul să adăugăm că, datorită omonimiei, în limba olandeză, a celor doi termeni, Huizinga lunecă ades spre calambur, dedându-se și el, în mod involuntar – nu îndrăznim să spunem: în mod inconștient –, unui „joc" : unui joc de cuvinte. Acest joc de cuvinte, chiar dacă în original este voit și conștient, se pierde în românește.

Am încercat să rezolvăm problema folosind cu hotărâre un termen sau celălalt atunci când opțiunea s-a putut face fără nici un fel de dubiu. Pentru cazurile îndoielnice, ne-am lăsat călăuziți de context și de sonoritatea frazei, iar în cazurile cu vădit caracter general sau generalizator am preferat forma *joc* (respectiv *a juca*). Menționăm că uneori, când sensul impunea fără echivoc forma *joacă*, am fost nevoiți să sacrificăm totuși acest termen, din cauza infirmității lui congenitale: nu se poate declina și nu are plural.

Procedând astfel, nu suntem siguri că problema (care se ivește în cuprinsul cărții de sute de ori) a fost rezolvată

totdeauna corect și judicios. Pe alocuri, cititorul va găsi, poate, în mod obiectiv, că am greșit, sau poate că, acolo unde era posibil oricare dintre cei doi termeni, cititorul ar fi preferat, în mod subiectiv, unul din ei, când noi l-am folosit pe celălalt. Pentru toate aceste cazuri – având în vedere dificultatea și gingășia problemei –, solicităm înțelegerea și îngăduința cititorului.

H. R. R.

uxori carissimae

INTRODUCERE

Atunci când noi, oamenii, n-am mai părut a fi atât de deștepți pe cât se crezuse într-o epocă mai fericită, care profesa cultul Rațiunii, speciei noastre i s-a dat, pe lângă denumirea de *homo sapiens*, și aceea de *homo faber*, omul faur. Acest din urmă termen era însă mai puțin nimerit, deoarece calificativul de *faber* poate fi dat și multor animale. Ceea ce este valabil pentru „a făuri" este valabil și pentru „a se juca": numeroase animale se joacă. Totuși, am impresia că *homo ludens*, omul care se joacă, indică o funcție la fel de esențială ca și cea de faur și că merită un loc lângă termenul de *homo faber*.

Este veche ideea că, dacă pătrundem cu analiza până la capătul posibilităților noastre de cunoaștere, orice acțiune omenească se reduce la o joacă. Cine se declară mulțumit cu această concluzie metafizică să nu citească volumul de față. Mie nu mi se pare că ea ne-ar îndreptăți să renunțăm la scoaterea în evidență a jocului ca factor caracteristic a tot ceea ce există pe lume. Personal, eu am ajuns de mult și din ce în ce mai categoric la convingerea că civilizația umană se naște și se dezvoltă în joc și ca joc. În scrierile mele se pot găsi, încă din anul 1903, semne ale acestui punct de vedere. În 1933 i-am dedicat discursul pe care l-am rostit cu prilejul instalării mele ca rector al Universității din Leida și i-am dat titlul: *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur* (Despre limitele jocului și ale seriozității în cultură)[1]. Ulterior, când

[1] Haarlem, Tjeenk Willink, 1933. *Verzamelde werken* (Opere complete), vol. V, pp. 3 și urm. – [Toate notele de subsol fără altă indicație a provenienței aparțin autorului (*n.ed.*).]

am refăcut discursul, în două rânduri, prima dată pentru a ține câte o conferință la Zürich și la Viena (1934), apoi una la Londra (1937), am indicat titlul: *Das Spielelement der Kultur* și, respectiv, *The Play Element of Culture*. În ambele rânduri, gazdele mele au corectat: ...*in der Kultur* și respectiv ...*in Culture* – și, în ambele rânduri, am șters prepoziția și am reintrodus genitivul. Căci în mintea mea nu se punea problema: ce loc ocupă jocul printre celelalte fenomene de cultură, ci: în ce măsură are cultura însăși caracter de joc. Eu încercam – și încerc și în acest studiu, mai adâncit – să integrez, ca să spun așa, noțiunea de joc în aceea de cultură.

Jocul este considerat aici ca fenomen de cultură, și nu – sau nu în primul rând – ca o funcție biologică, și este tratat cu mijloacele unei gândiri proprii științei culturii. Se va observa că mă feresc, cât mai mult cu putință, de interpretarea psihologică a jocului, oricât de importantă ar fi ea, și că nu recurg, decât într-o măsură foarte limitată, la noțiunile și explicațiile din domeniul etnologic, chiar acolo unde am de expus realități etnologice. Termenul „magic", de pildă, nu va fi întâlnit decât o singură dată, iar termenul *mana* și altele asemenea lui, absolut deloc. Dacă ar fi să-mi concentrez argumentația într-o serie de teze, una dintre ele ar fi aceea că etnologia și științele înrudite cu ea nu participă decât în prea mică măsură la noțiunea de joc. Mie, cel puțin, terminologia îndeobște uzuală referitoare la joc nu mi s-a părut suficientă. Am simțit tot timpul nevoia să dispun de un adjectiv corespunzător substantivului „joc" și care să însemne pur și simplu „ceea ce ține de joc sau de joacă". *Jucăuș* nu poate servi în acest scop, pentru că are o valoare semantică prea specială. De aceea, fie-mi îngăduit să introduc cuvântul *ludic*. Cu toate că în latină presupusa formă primitivă este necunoscută, în franceză cuvântul *ludique* se întâlnește în scrierile de psihologie.

În timp ce dau publicității lucrarea, mă cuprinde teama că, în pofida muncii pe care a necesitat-o, mulți o vor socoti o improvizație insuficient documentată. Dar orice autor care vrea să trateze probleme referitoare la cultură are această soartă: este nevoit să se încumete a aborda domenii multiple, pe care nu le stăpânește destul de bine. Să fi completat în prealabil toate lipsurile în ceea ce privește informarea era exclus, așa încât am rezolvat problema justificând fiecare amănunt printr-o trimitere. Din acea clipă, mi s-a pus chestiunea: să scriu sau să nu scriu. Despre ceva ce-mi stătea foarte aproape de inimă. Așa încât am scris.

Leida, 15 iunie 1938

I

NATURA ȘI IMPORTANȚA JOCULUI CA FENOMEN DE CULTURĂ

Jocul este mai vechi decât cultura, pentru că noțiunea de cultură, oricât de incomplet ar fi ea definită, presupune în orice caz o societate omenească, iar animalele nu l-au așteptat pe om ca să le învețe să se joace. Ba chiar se poate afirma, fără risc, că civilizația omenească nu a adăugat nici o caracteristică esențială noțiunii generale. Animalele se joacă întocmai ca și oamenii. Toate trăsăturile fundamentale ale jocului sunt prezente și în cel al animalelor. Nu avem decât să urmărim joaca unor cățeluși, pentru ca să identificăm în vesela lor zbenguială toate aceste trăsături. Cățelușii se invită unii pe alții la joacă printr-un soi de atitudini și gesturi ceremoniale. Respectă regula că nu trebuie să-i muște de urechi pe camarazii lor de joacă. Se comportă ca și cum ar fi înspăimântător de răi. Și mai ales: se vede cât de colo că toate acestea îi bucură și îi amuză enorm. O asemenea joacă a unor căței care zburdă nu este decât una dintre cele mai simple forme ale jocului animalelor. Există altele, cu un conținut mult mai elevat, mult mai dezvoltat: veritabile competiții, fermecătoare reprezentații date în fața unor spectatori.

Aici, este cazul să notăm de îndată un punct foarte important. Chiar și în cele mai simple forme ale sale, și chiar în viața animalelor, jocul este mai mult decât un fenomen pur fiziologic sau decât o reacție psihică determinată pur fiziologic. El depășește ca atare limitele unei activități pur biologice sau cel puțin pur fizice. Jocul este o funcție plină de tâlc. În joc „intră în joc“ ceva care trece dincolo de instinctul de conservare nemijlocit, ceva care pune în acțiune un tâlc.

Fiecare joc înseamnă ceva. Dacă acest principiu activ, care îi conferă jocului esența, îl numim intelect, spunem prea mult, iar dacă îl numim instinct, nu spunem nimic. Oricum l-am privi, odată cu această „intenție" a jocului se vădește, în orice caz, în însăși esența lui, un element imaterial.

Psihologia și fiziologia se ocupă de observarea, descrierea și explicarea jocului animalelor, al copiilor și al oamenilor adulți. Ele caută să stabilească natura și semnificația jocului și să indice locul lui în planul vieții. Faptul că jocul ocupă acolo un loc important, că îndeplinește acolo o funcție necesară, sau cel puțin utilă, este acceptat îndeobște și fără tăgadă ca punct de pornire al oricărei cercetări și considerații științifice. Numeroasele încercări de a determina această funcție biologică a jocului sunt foarte divergente. Unii au crezut că pot defini originea și fundamentarea jocului ca o descărcare a unui surplus de forță vitală. Alții sunt de părere că orice ființă vie, când se joacă, se supune unui spirit de imitație congenital. Sau că jocul satisface o nevoie de destindere. Sau că este un exercițiu pregătitor în vederea activității serioase, pe care i-o va cere viața. Sau că servește drept exercițiu de stăpânire de sine. Alții caută principiul în nevoia înnăscută de a putea face ceva, sau de a pricinui ceva, sau în tendința de a domina, sau în aceea de a-i întrece pe concurenți. Alții consideră jocul ca pe o drenare nevinovată a unor porniri dăunătoare, sau ca pe o umplutură necesară unei activități orientate prea unilateral, sau ca satisfacerea, într-o ficțiune, a dorințelor cu neputință de satisfăcut în realitate și, în consecință, ca autoconservare a simțului personalității[1].

---

[1] A se vedea sinteza acestor teorii la H. Zondervan, *Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen* (Jocul la animale, la copii și la oamenii adulți). Amsterdam, 1928, și la F. J. J. Buytendijk, *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften* (Jocul la om și la animal ca manifestare a unor instincte), Amsterdam, 1932.

Toate aceste explicații au un factor comun: toate pornesc de la presupunerea că jocul are loc de dragul unei alte realități, că servește unei anumite finalități biologice. Ele pun întrebarea: din ce cauză și cu ce scop se practică joaca? Răspunsurile care se dau la această întrebare nu se exclud câtuși de puțin unul pe altul. Am putea accepta în același timp toate explicațiile enumerate mai sus, fără să ajungem la o supărătoare confuzie de noțiuni. De aici, reiese că toate acele explicații sunt doar parțiale. Dacă una dintre ele ar fi concludentă, ar trebui fie să le excludă pe celelalte, fie să le cuprindă sau să le preia într-o unitate de rang superior. Cele mai multe dintre aceste strădanii de a da o explicație nu se preocupă decât în a doua instanță de întrebarea: ce și cum este jocul în sine, ce înseamnă el pentru jucătorii înșiși? Ele abordează nemijlocit jocul cu unitățile de măsură ale științei experimentale, fără să acorde în primul rând atenția necesară calității lui estetice profunde. De fapt, calitatea primară „joc" rămâne de regulă necircumscrisă. Față de fiecare dintre explicațiile date, rămâne în picioare întrebarea: bine, dar ce este de fapt „hazul" jocului? De ce țipă sugarul de plăcere? De ce se pierde jucătorul când se dedă patimii lui, de ce competiția excită mulțimea cu o mie de capete, împingând-o până la delir? Intensitatea jocului nu poate fi explicată prin nici o analiză biologică. Și totuși, în această intensitate, în această capacitate de a scoate din minți rezidă esența lui, calitatea lui intrinsecă. Natura – pare să spună mintea logică – ar fi putut să le dea progeniturilor sale toate acele funcții folositoare – descărcarea energiei de prisos, destinderea după încordare, pregătirea pentru cerințele vieții și compensarea pentru ceea ce nu s-a realizat – și sub forma unor practici și reacții pur mecanice. Dar nu: ea ne-a dat Jocul, cu încordarea lui, cu bucuria lui, cu „hazul" lui.

Acest din urmă element, „hazul" jocului, se împotrivește oricărei analize, oricărei interpretări logice. Termenul olandez

aardigheid („haz“) ni se pare foarte semnificativ în această privință: este derivat din cuvântul *aard* (care înseamnă „fel“, „gen“, dar și „natură“, „esență“); apoi, procesul etimologic nu mai poate fi continuat. Pentru simțul nostru lingvistic modern, acest caracter de radical nu apare nicăieri în mod atât de izbitor ca în cuvântul englez *fun*, care, în înțelesul lui curent, este relativ tânăr. Cuvintelor olandeze *grap* și *aardigheid*, care înseamnă ambele „haz“, le corespund aproximativ, dar pe linii diferite, cuvintele germane *Spass* și *Witz*. Lucru curios: limba franceză nu are nici un echivalent pentru această noțiune. Și tocmai acest element este cel care determină esența jocului. În joc avem de-a face cu o categorie absolut primară a vieții și care poate fi recunoscută pe loc de către oricine, deci cu o *totalitate*, dacă există pe lume ceva care să merite acest nume. În totalitatea ei trebuie să încercăm s-o înțelegem și s-o prețuim.

Oricine poate observa că realitatea Joc acoperă deopotrivă atât categoria animalelor, cât și pe cea a oamenilor. Ea nu poate fi fundamentată pe nici un context rațional, deoarece fundamentarea ei pe rațiune ar limita-o la categoria oamenilor. Existența jocului nu este legată de nici o treaptă a civilizației, de nici o formă a concepției despre lume. Orice ființă care gândește își poate aduce imediat în fața ochilor această realitate: joacă, joc, ca pe ceva independent, distinct, chiar dacă limba lui nu posedă nici o entitate lexicală generală corespunzătoare. Jocul nu poate fi contestat. Aproape tot ceea ce este abstract poate fi contestat: dreptatea, frumusețea, adevărul, bunătatea, spiritul, Dumnezeu. Seriozitatea poate fi contestată. Jocul nu.

Dar odată cu jocul recunoaștem, cu sau fără voie, spiritul. Pentru că jocul, oricare i-ar fi esența, nu este materie. El sparge, începând chiar cu categoria animalelor, limitele existenței fizice. În raport cu o lume de idei determinată, care are efecte pur mecanice, jocul este, în cel mai deplin

sens al cuvântului, o *superabundans*. Abia prin afluxul spiritului, care suspendă determinativitatea absolută, prezența jocului devine posibilă, imaginabilă, inteligibilă. Existența jocului confirmă fără încetare, și în sensul cel mai înalt, caracterul supralogic al situației noastre în cosmos. Animalele se pot juca, deci chiar și ele sunt ceva mai mult decât niște mecanisme. Noi [ne] jucăm, și știm că [ne] jucăm, deci suntem ceva mai mult decât niște simple făpturi raționale, pentru că jocul este irațional.

Cel care își îndreaptă privirea asupra funcției jocului, nu în viața animalelor și nici în aceea a copiilor, ci în cultură, este îndreptățit să preia noțiunea de „joc“ de acolo de unde biologia și psihologia au părăsit-o. Acela găsește jocul în cultură ca pe o mărime dată, existentă înaintea culturii înseși, însoțind-o și străbătând-o de la începutul începutului și până în faza de cultură pe care o trăiește el însuși. Acela găsește jocul prezent pretutindeni, ca pe o calitate determinată a acțiunii și care se deosebește de viața „obișnuită“. Acela poate să se dezintereseze de problema: în ce măsură reușește analiza științifică să reducă această calitate, așa cum o constată el ca fiind proprie formei de viață pe care el o numește „joc“. Jocul ca formă de activitate, ca formă cu tâlc și ca funcție socială – acesta este obiectul lui. Nu mai caută să descopere instinctele firești care determină jocul în general, ci consideră jocul, în înseși multiplele lui forme concrete, ca structură socială. Caută să înțeleagă jocul așa cum îl vede însuși jucătorul, în semnificația lui primară. Dacă își dă seama că jocul se bazează pe manipularea anumitor imagini, pe o anumită deformare a realității, atunci încearcă să înțeleagă în primul rând valoarea și semnificația acelor imagini sau a acelei deformări. Vrea să observe efectul lor chiar în joc și, astfel, să încerce jocul ca factor al vieții culturale.

Marile activități primare ale societății omenești sunt întrepătrunse, toate, din capul locului, de către joc. Să luăm limba,

această primă și supremă unealtă pe care și-o făurește omul pentru a putea comunica, învăța, porunci. Limba, cu ajutorul căreia el face distincție, definește, constată, pe scurt numește, cu alte cuvinte: cu ajutorul căreia înalță lucrurile în domeniul spiritului. Tot jucându-se, spiritul formator de limbă sare de fiecare dată de pe planul material la idee. În spatele fiecărei exprimări a abstractului se află o metaforă, și în fiecare metaforă se ascunde un joc de cuvinte. Astfel, omenirea își creează de fiecare dată forma de exprimare a ceea ce există, adică o a doua lume, poetică, pe lângă cea a naturii. Sau să luăm mitul, care este, și el, tot o deformare a existentului, dar mai prelucrată decât cuvântul izolat. Prin mit, omul primitiv încearcă să explice pământescul și fundamentează lucrurile omenești pe un teren de domeniul divinului. În fiecare dintre deformările fantastice cu ajutorul cărora mitul îmbracă existentul, un spirit ingenios se joacă la hotarul dintre glumă și seriozitate. Sau să luăm, în sfârșit, cultul. Comuna primitivă își execută acțiunile sacre, care îi servesc drept garanție a fericirii lumii – și anume: consacrările, sacrificiile, misterele –, exclusiv jucându-se, în sensul cel mai direct al cuvântului.

Din mit și din cult însă izvorăsc marile activități ale vieții culturale: dreptul și ordinea, comunicațiile și meseriile, meșteșugurile și artele, poezia, înțelepciunea și știința. Așadar, și acestea își au rădăcinile în același sol al acțiunii ludice.

Scopul studiului de față este să demonstreze că facem mult mai mult decât o comparație retorică atunci când susținem că întreaga cultură poate fi considerată *sub specie ludi*. Ideea nu este deloc nouă. A mai fost odată în mare vogă. Anume la începutul secolului al XVII-lea. Marea scenă a lumii se înfiripase. În șirul ilustru care duce de la Shakespeare, prin Calderón, până la Racine, teatrul a dominat poezia epocii. Fiecare poet, la rândul lui, a comparat lumea cu o scenă, pe care fiecare om își joacă rolul. În această comparație, caracterul

ludic al vieții culturale pare să fie recunoscut fără rezerve. Totuși, dacă analizăm atent compararea curentă a vieții cu o piesă de teatru, constatăm că, așezată pe baze platonice, tendința ei se află aproape în întregime în morală. Era o variantă a vechii teme a deșertăciunii, o tânguire cu privire la deșertăciunea a tot ce este pământesc, și atâta tot. Inextricabilitatea faptică dintre joc și cultură nu era nici recunoscută în ea, nici exprimată. Acum însă, urmărim să scoatem în evidență jocul însuși, cel autentic și pur, ca temei și factor al culturii.

În conștiința noastră, jocul este opus seriozității. Opoziția rămâne deocamdată la fel de ireductibilă ca și noțiunea de joc însăși. La o mai îndeaproape cercetare, opoziția joc–seriozitate nu ne mai apare însă nici concludentă, nici certă. Putem spune: jocul este ne-seriozitate. Dar, în afară de faptul că această sentință nu spune nimic cu privire la însușirile pozitive ale jocului, ea este și extrem de labilă. De îndată ce în loc de „jocul este ne-seriozitate" spunem „jocul nu este serios", opoziția ne-a și trădat, pentru că jocul poate foarte bine să fie serios. În plus, întâlnim numaidecât diferite categorii fundamentale ale vieții, care intră și ele în sfera ne-seriozității, dar care nu mai corespund jocului. Râsul se află într-o anumită antinomie cu seriozitatea, dar nu este câtuși de puțin legat de joc. Copiii, fotbaliștii, șahiștii joacă serios, cum nu se poate mai serios, fără nici o înclinare spre râs. Lucru curios: tocmai operația pur fiziologică a râsului este proprie exclusiv omului, în timp ce funcția plină de tâlc a jocului omul o are comună cu animalele. Aristotelicul *animal ridens* îl caracterizează pe om în opoziție cu animalele în mod aproape mai categoric decât *homo sapiens*.

Ceea ce este valabil despre râs este valabil și despre comic. Comicul intră și el în sfera ne-seriozității, se află într-o anumită legătură cu râsul, stârnește râsul, dar relația lui cu jocul este accesorie. Jocul în sine nu este comic, nici pentru

jucători, nici pentru privitori. Puii animalelor și copiii mici sunt din când în când comici când se joacă, dar o pereche de câini adulți care se urmăresc unul pe altul nu mai sunt comici deloc sau doar neînsemnat de puțin. Dacă spunem că farsa și comedia sunt genuri comice, nu le numim astfel datorită acțiunii lor scenice în sine, ci datorită conținutului lor de idei. Mimica unui clovn, cu toate că este comică și stârnește râsul, nu poate fi numită joc, decât în sens subsidiar.

Comicul este strâns legat de nebunie. Jocul însă nu are caracter de nebunie. El se află în afara antinomiei înțelepciune–nebunie. Totuși, și noțiunea de „nebunie" trebuie să fi slujit cândva pentru a exprima marea deosebire dintre cele două modalități de viață. În limbajul care era uzual în Evul Mediu târziu, perechea de cuvinte *folie* și *sens* acoperea întrucâtva distincția făcută de noi între joc și seriozitate.

Toți termenii din acest grup de noțiuni cu raporturi vagi între ele, grup din care fac parte jocul, râsul, umorul, gluma, comicul și nebunia, împărtășesc ireductibilitatea conceptului lor, pe care am fost nevoiți să i-o recunoaștem jocului. *Ratio*, în cazul lor, își are sediul într-un strat extrem de profund al ființei noastre spirituale.

Cu cât încercăm mai mult să delimităm forma „joc" de alte forme ale vieții, aparent înrudite, cu atât mai mult iese în evidență extrema ei autonomie. Și putem merge încă și mai departe cu această excludere a jocului din sfera marilor antinomii categoriale. Dacă jocul se află în afara distincției înțelepciune–nebunie, el se află în aceeași măsură și în afara distincției adevăr–neadevăr. Se află și în afara celei dintre bine și rău. În jocul în sine, cu toate că este o activitate a spiritului, nu există nici o funcție morală, nici virtute, nici păcat.

Jocul, dacă nu poate fi pus în legătură directă nici cu adevărul, nici cu binele, nu cumva se află situat înlăuntrul domeniului estetic? Aici judecata noastră șovăie. Însușirea de a fi frumos nu este inerentă jocului ca atare, dar jocul are

înclinarea de a se asocia cu tot felul de elemente de frumusețe. De formele mai primitive ale jocului se leagă de la bun început veselia și farmecul. Frumusețea trupului omenesc în mișcare își găsește cea mai elevată expresie în joc. În formele lui mai dezvoltate, jocul este strâns împletit cu ritmul și cu armonia, cele mai nobile manifestări ale capacității de percepție estetică din câte i-au fost dăruite omului. Legăturile dintre joc și frumusețe sunt solide și multiple.

Rezultă așadar că în joc avem de-a face cu o funcție a ființei vii, care nu poate fi determinată complet nici pe plan biologic, nici pe plan logic sau etic: noțiunea de „joc“ rămâne, în mod ciudat, izolată de toate celelalte forme de gândire, în care putem exprima structura vieții spirituale și a vieții sociale. Trebuie să ne mărginim deocamdată la circumscrierea caracteristicilor principale ale jocului.

Aici ne convine să admitem că subiectul nostru, relația dintre joc și cultură, ne îngăduie să nu includem în studiu toate formele de joc existente. Ne putem limita în principal la jocurile cu caracter social. Le putem numi, dacă vrem, formele de joc superioare. Acestea sunt mai ușor de descris decât jocurile primare ale sugarilor și ale puilor de animale, deoarece aspectul lor este mai amplu și mai articulat, iar caracteristicile lor sunt multiple și mai vizibile, în timp ce la determinarea naturii jocului primitiv ne lovim aproape imediat de acea calitate ireductibilă a ludicului, pe care noi o socotim inaccesibilă pentru analiză. Vom avea de vorbit despre întrecere și cursă, despre reprezentații și spectacole, despre dansuri și muzică, despre mascaradă și turnir. Dintre caracteristicile pe care găsim cu cale să le enumerăm, unele se referă la joc în general, altele îndeosebi la jocul social.

Orice Joc este în primul rând și mai presus de toate *o acțiune liberă*. Jocul din ordin nu mai este joc. Cel mult poate fi redarea obligatorie a unui joc. Chiar numai prin acest caracter

de libertate, jocul se și situează în afara procesului natural. I se alătură, i se suprapune ca o podoabă. Libertatea trebuie înțeleasă aici, firește, în acel sens larg, care lasă neatinsă problema determinismului. S-ar putea spune: această libertate nu există pentru puiul de animal și pentru copil. Puiul de animal și copilul trebuie să se joace, și pentru că joaca slujește la desfășurarea capacităților lor trupești și selective. Dar dacă introducem termenul „instinct" ne ascundem după un x, iar dacă punem în prim-plan presupusa utilitate a jocului, săvârșim o *petitio principii*. Copilul și animalul se joacă pentru că le face plăcere, și în asta rezidă libertatea lor.

În orice caz, pentru omul adult și responsabil, jocul este o funcție la care ar putea să și renunțe. Jocul este de prisos. Nevoia de joc nu devine stringentă decât în măsura în care este generată de plăcerea de a juca. Jocul poate fi oricând amânat sau suprimat. El nu este impus de o nevoie fizică, și mai puțin de o îndatorire morală. Nu este o sarcină. Se efectuează în „timpul liber". Abia în mod secundar, prin faptul că devine o funcție de cultură, noțiunile de obligativitate, sarcină, îndatorire ajung să se asocieze cu el.

Iată așadar o primă caracteristică a jocului: este liber, este libertatea. Legată nemijlocit de ea, iată și o a doua caracteristică.

Jocul nu este viața „obișnuită" sau „propriu-zisă", ci o ieșire din ea, într-o sferă temporară de activitate cu tendință proprie. Chiar și copilul mic știe perfect de bine că ceea ce face el „nu e de-adevărat", că e „numai în glumă". Cazul de mai jos, care mi-a fost relatat cândva de către un tată, ilustrează într-un mod, după părerea mea, deosebit de izbitor, cât de adânc înrădăcinată este în sufletul copilului această idee de „numai în joacă". Tatăl își găsește băiețașul în vârstă de patru ani pe un scaun, primul dintr-un rând de mai multe scaune: copilul se juca „de-a trenul". Îl giugiulește pe copil, dar acesta îi spune: „Tăticule, nu mai săruta locomotiva, altminteri vagoanele au să creadă că nu e de-adevărat." În acest

„numai“ al jocului este inclusă o conștiință de inferioritate, de „glumă“, în opoziție cu „seriozitatea“, și care pare să fie primară. Am atras însă atenția mai sus asupra unui lucru: conștiința că totul este „numai în joacă“ nu exclude câtuși de puțin posibilitatea ca acest „numai în joacă“ să aibă loc cu cea mai mare seriozitate, ba chiar cu o dăruire care se preface în extaz și care suspendă complet, vremelnic, calificarea de „numai“. Orice joc poate să-l absoarbă oricând pe jucător întru totul. Opoziția joc–seriozitate rămâne tot timpul în suspensie. Inferioritatea jocului își are limita în superioritatea seriozității. Jocul se preschimbă în seriozitate, iar seriozitatea în joc. Jocul se poate înălța pe culmi de frumusețe și sfințenie, unde lasă în urmă seriozitatea. Aceste probleme dificile vor deveni actuale de îndată ce vom avea de cercetat mai îndeaproape relația dintre joc și acțiunea sacră.

Deocamdată, este cazul să definim caracteristicile formale, proprii activității pe care o numim joc. Toți cercetătorii pun accentul pe caracterul dezinteresat al jocului. Întrucât nu este un crâmpei din „viața obișnuită“, jocul se situează în afara procesului de satisfacere nemijlocită a nevoilor și poftelor. El întrerupe acest proces și se strecoară în punctul de întrerupere, ca o acțiune temporară, care se desfășoară în ea însăși și care se efectuează de dragul satisfacției conținute în însăși această efectuare. Așa, cel puțin, ni se înfățișează jocul, privit în sine și în primă instanță: ca un intermezzo al vieții cotidiene, ca un răgaz. Dar chiar în această calitate, de variație care revine în mod regulat, jocul devine un acompaniament, un complement, o parte a vieții în general. El înfrumusețează viața și o completează, și ca atare este indispensabil. Este indispensabil pentru individ, ca funcție biologică, și este indispensabil pentru obște, datorită *tâlcului* pe care îl conține, semnificației lui, valorii lui ca mijloc de exprimare, legăturilor spirituale și sociale pe care le creează, pe scurt: ca funcție de cultură. Jocul satisface idealuri

de exprimare și idealuri sociale. Își are locul într-o sferă superioară celei strict biologice a procesului hrană–împerechere–apărare. Făcând această afirmație, venim aparent în contradicție cu faptul că în viața animalelor jocurile din epoca de împerechere ocupă un loc important. Dar ar fi oare absurd să atribuim cântecului, dansului, exhibiționismului păsărilor, în aceeași măsură ca și jocului oamenilor, un loc în afara domeniului strict biologic? În orice caz, jocul oamenilor, în toate aspectele sale superioare, adică acolo unde *înseamnă* ceva sau unde *sărbătorește* ceva, își are locul în sfera sărbătorii și în cea a cultului, adică în sfera sacră.

Dar faptul că jocul este indispensabil, că se subordonează culturii, ba chiar că devine el însuși cultură, îi răpește oare caracteristica de a fi dezinteresat? Nu, pentru că țelurile pe care le slujește se află ele însele în afara sferei interesului material direct sau a satisfacerii individuale a nevoilor imediate. Ca acțiune sacră, jocul poate contribui la fericirea grupului, dar atunci în alt fel și cu alte mijloace decât pentru dobândirea nemijlocită a celor necesare vieții.

Jocul se izolează de viața obișnuită în spațiu și în timp. El are deci și o a treia trăsătură: caracterul lui închis, limitat. Jocul se desfășoară înlăuntrul unor anumite limite de timp și de spațiu. Desfășurarea și tâlcul lui se află în el însuși.

Iată deci o caracteristică nouă și pozitivă a jocului. Jocul începe și, la un moment dat, s-a „încheiat". A fost „jucat". Atâta timp cât este în curs de desfășurare, vedem mișcare, un neîncetat du-te-vino, variație, alternare, încâlceală și limpezire. De limitarea lui temporală se leagă însă o altă calitate remarcabilă. Jocul se fixează imediat ca formă de cultură. Odată jucat, rămâne în memorie ca o creație spirituală sau ca un tezaur spiritual, este transmis și poate fi repetat oricând, fie numaidecât, ca o joacă de copii, o partidă de table, o cursă, fie după un interval lung. Această repetabilitate este una dintre cele mai importante însușiri ale jocului. Ea se

constată nu numai la jocul luat ca întreg, dar și la alcătuirea lui interioară. În aproape toate formele de joc mai evoluate, elementele de repetare, refrenul, alternanța apar ca înlănțuire sau ca tramă.

Mai izbitoare încă decât limitarea jocului în timp este limitarea lui în spațiu. Fiecare joc se mișcă înlăuntrul spațiului său de joc, care este delimitat în prealabil, în mod material sau în închipuire, în mod expres sau ca de la sine înțeles. După cum formal nu există nici o deosebire între un joc și o acțiune sacră, ceea ce înseamnă că acțiunea sacră se desfășoară în aceleași forme ca un joc, tot așa nici locul consacrat nu poate fi deosebit formal de un spațiu de joc. Arena, masa de joc, cercul magic, templul, scena, ecranul cinematografului, tribunalul, toate acestea sunt, ca formă și funcție, spații de joc, cu alte cuvinte un domeniu exorcizat, terenuri separate, împrejmuite, sfințite, înlăuntrul cărora sunt în vigoare reguli proprii speciale. Sunt lumi vremelnice în cadrul celei obișnuite, slujind pentru executarea unei acțiuni închise.

Înlăuntrul spațiului de joc domnește o ordine proprie și absolută. Iată deci o trăsătură nouă, încă și mai pozitivă, a jocului: jocul creează ordine, este ordine. În lumea imperfectă și în viața haotică, jocul reprezintă o desfășurare temporară, limitată. Ordinea pe care o impune jocul este absolută. Cea mai mică abatere de la acea ordine strică jocul, îi denaturează caracterul și îi suprimă valoarea. În această relație intimă cu noțiunea de ordine rezidă fără îndoială motivul pentru care, așa cum am semnalat mai sus în treacăt, jocul pare situat, într-o măsură atât de mare, înlăuntrul domeniului esteticului. Jocul, spuneam, are o înclinare: să fie frumos. Factorul estetic este poate identic cu silința de a crea o formă ordonată, care întrepătrunde jocul în toate aspectele lui. Termenii cu care putem desemna elementele jocului se află în mare parte în sfera esteticului. Sunt termenii cu care încercăm să exprimăm și efectele frumuseții: încordare, echilibru,

oscilație, alternanță, contrast, variație, legare și detașare, rezolvare. Jocul leagă și dezleagă. Captivează. Farmecă, adică vrăjește. Conține cele două însușiri, cele mai notabile, pe care omul le poate percepe în lucruri și pe care le poate el însuși exprima: ritmul și armonia.

Printre calificările care se pot aplica jocului, am numit și încordarea. Acest element, încordarea, ocupă chiar un loc cu totul deosebit și important. Încordare înseamnă nesiguranță, hazard. Se face simțită o tendință spre destindere. Trebuie să „reușească“ ceva, cu un anumit efort. Acest element este prezent chiar și în încercarea unui sugar de a prinde ceva cu mânuțele, sau la pisicuța care se joacă cu un ghem, sau la fetița care aruncă și prinde mingea. El domină jocurile solitare de îndemânare, sau de rezolvat, cum sunt jocurile enigmistice, mozaicurile, pasiențele, tragerea la țintă, și crește în importanță pe măsură ce jocul are mai mult sau mai puțin un caracter de întrecere. La jocul cu zarurile și la competiția sportivă, încordarea ajunge la maximum. Activității numite „joc“ – activitate care prin ea însăși se află în afara domeniului binelui sau al răului – elementul de încordare este cel care îi conferă totuși un anumit conținut etic. Căci prin încordare se pune la încercare forța jucătorului: forța lui fizică, perseverența, dibăcia, curajul, răbdarea, și totodată și forța lui psihică, având în vedere că, în ciuda dorinței lui fierbinți de a câștiga, jucătorul trebuie să se mențină înlăuntrul limitelor permise, pe care le prescrie jocul. Ordinea și încordarea, calități specifice ale jocului, ne duc la studierea regulii jocului. Orice joc își are regulile lui. Ele determină ce va fi valabil în cadrul lumii vremelnice pe care el a conturat-o. Regulile unui joc sunt absolut obligatorii și incontestabile. Paul Valéry a spus cândva în treacăt, și este o cugetare cu o rază de acțiune neobișnuit de vastă: „Cu privire la regulile unui joc nu este posibil nici un fel de scepticism.“ Pentru că baza pe care ele o determină este imuabilă. De îndată ce regulile sunt încălcate, lumea jocului

se prăbușește. Nu mai e joc. Fluierul arbitrului suspendă vraja și repune în vigoare, pentru o clipă, „lumea obișnuită“.

Jucătorul care se răzvrătește împotriva regulilor sau li se sustrage strică jocul. De atitudinea față de joc se leagă în modul cel mai strâns noțiunea de *fair*: trebuie să joci „cinstit“. A strica jocul este cu totul altceva decât a juca necinstit. Jucătorul necinstit se preface că joacă jocul. În aparență, el continuă să recunoască cercul magic al jocului. Lui, comunitatea jucătorilor îi iartă păcatul mai lesne decât celui care strică jocul, căci acesta strică însăși lumea lor. Prin faptul că se sustrage jocului, el dezvăluie relativitatea și fragilitatea acelei lumi a jocului, în care s-a închis temporar împreună cu ceilalți. El răpește jocului iluzia, *inlusio* (literal: „înjucare“), cuvânt încărcat de semnificație. De aceea, jucătorul respectiv trebuie nimicit, pentru că amenință existența comunității jucătorilor. Figura jucătorului care strică jocul apare mai limpede ca oriunde în joaca băieților. Mica obște nu se întreabă dacă cel ce strică jocul nu respectă regula pentru că nu are curajul necesar sau pentru că nu poate. Sau, mai bine zis: ea nu recunoaște neputința și o numește lipsă de curaj. Problema disciplinei și cea a conștiinței nu merge de obicei mai departe de teama de pedeapsă. Cel ce strică jocul strică lumea lor magică, de aceea e considerat laș și e exclus. Dar și în lumea celei mai depline seriozități, jucătorii necinstiți, ipocriții și impostorii au avut întotdeauna mai puțin de suferit decât cei care au stricat jocul: apostații, ereticii, reformatorii, obiectorii de conștiință.

Afară numai dacă, așa cum se întâmplă de multe ori, aceștia din urmă nu înființează numaidecât, la rândul lor, o nouă comunitate, cu o regulă nouă, proprie. Tocmai proscrisul, revoluționarul, membrul clubului secret, ereticul dispun de o forță extraordinară în a forma grupuri și au totodată, aproape întotdeauna, un puternic caracter ludic.

Comunitatea de joc are o tendință generală de a se permanentiza, chiar și după ce jocul s-a terminat. Nu orice joc

cu bile sau orice partidă de bridge duce la formarea unui club. Totuși, sentimentul jucătorilor de a se afla împreună într-o situație de excepție, de a împărtăși în comun o problemă importantă, de a se deosebi în comun de ceilalți oameni și de a se sustrage în comun normelor obișnuite își extinde vraja dincolo de durata fiecărui joc în parte. Clubul ține de joc, așa cum locul pălăriei este pe cap. Ar fi însă o soluție prea ieftină să declarăm drept comunități de joc tot ceea ce se numește în etnologie frății, sau clase de vârstă, sau asociații de bărbați. Cu toate acestea, trebuie să avem grijă în permanență, oricât de dificil ar fi, să excludem pur și simplu din sfera jocului legăturile sociale permanente, mai cu seamă ale culturilor arhaice, cu obiectivele lor extrem de importante, solemne și chiar sacre.

Caracterul jocului, de a crea o stare de excepție și de a diferenția, îmbracă forma sa cea mai izbitoare în secretul cu care îi place jocului să se înconjoare. Până și copiii mici își sporesc încântarea produsă de joaca lor, făcând din ea un „mic secret". Jocul e al nostru, nu al altora. Ceea ce fac acei alții, din afară, nu ne privește pentru moment. Înlăuntrul sferei unui joc, legile și uzanțele vieții obișnuite nu sunt valabile. Noi *suntem* și *procedăm* „altfel". Această suspendare temporară a „vieții obișnuite" e complet formată încă din copilărie. Dar la fel de clar o vedem la jocurile de amploare, ancorate în cult, ale popoarelor primitive. În timpul marii ceremonii de inițiere, când tinerii sunt primiți în comunitatea bărbaților, nu numai candidații sunt scutiți de legea și regula obișnuite. În întregul trib, dușmăniile se suspendă. Toate răzbunările se amână. Numeroase urme ale suspendării temporare a vieții sociale obișnuite a comunității de dragul unei perioade de joc solemne și sacre pot fi regăsite și în unele civilizații înaintate. Tot ceea ce se referă la saturnalii și la datinile de carnaval intră în această categorie. Un trecut național olandez cu moravuri private mai rigide, dar cu privilegii de clasă mai mari și cu o poliție mai îngăduitoare, a mai

cunoscut licențele saturnalice ale tinerilor tribului, sub forma „farselor studențești". În universitățile britanice, acele licențe continuă să existe în *ragging*, cuvânt explicat de dicționar ca fiind *an extensive display of noisy disorderly conduct, carried on in defiance of authority and discipline*[2].

Alteritatea și secretul jocului sunt exprimate amândouă, în mod vădit, în deghizare. Aici, „caracterul neobișnuit" al jocului ajunge la perfecțiune. Deghizatul sau mascatul „joacă" rolul altei ființe. El „este" o altă ființă! Spaima copilului, petrecerea turbulentă, ritul sacru și imaginația mistică se amestecă în mod inextricabil în tot ceea ce este mască și deghizare.

Așadar, în rezumat, jocul, considerat din punctul de vedere al formei, poate fi numit o acțiune liberă, conștientă că este „neintenționată" și situată în afara vieții obișnuite, o acțiune care totuși îl poate absorbi cu totul pe jucător, o acțiune de care nu este legat nici un interes material direct și care nu urmărește nici un folos, o acțiune care se desfășoară în limitele unui timp determinat anume și ale unui spațiu determinat anume, o acțiune care se petrece în ordine, după anumite reguli și care dă naștere la relații comunitare dornice să se înconjoare de secret sau să se accentueze, prin deghizare, ca fiind altfel decât lumea obișnuită.

Funcția jocului, în formele lui superioare, despre care este vorba aici, se poate reduce imediat, în cea mai mare parte, la două aspecte esențiale, sub care se prezintă. Jocul este o luptă *pentru* ceva, sau o exhibare *a* ceva. Aceste două funcții se pot și reuni, în așa fel încât jocul să „înfățișeze" o luptă pentru ceva, sau să fie o întrecere, cine poate reda mai bine ceva.

A înfățișa înseamnă, din punct de vedere etimologic, a aduce în fața ochilor. Aceasta poate fi o simplă prezentare,

---

[2] O manifestare de proporții a unei comportări zgomotoase care tulbură ordinea, desfășurată în disprețul autorității și al disciplinei (*engl.*) (*n.t.*).

în fața unor spectatori, a unor elemente naturale. Păunul sau curcanul își exhibă splendoarea penajului în fața femelelor, dar în această exhibare rezidă din oficiu prezentarea unor elemente neobișnuite, cu totul deosebite, spre a fi admirate. Dacă pasărea mai adaugă și câțiva pași de dans, totul devine o reprezentație, o ieșire din realitatea obișnuită, o transpunere a acelei realități într-o ordine superioară. Nu știm ce se petrece cu acest prilej în animal. În viața copilului, o asemenea exhibare începe să fie încă de foarte devreme plină de imaginație. Copilul întruchipează altceva, înfățișează ceva mai frumos, sau mai elevat, sau mai primejdios, decât este el în mod obișnuit. Este prinț, sau tată, sau zgripțoroaică, sau tigru. Copilul cunoaște cu acest prilej acel grad de exaltare care îl duce foarte aproape de convingerea-că-este-într-adevăr, fără ca ea să-l facă să piardă cu totul conștiința „realității obișnuite". La el, a prezenta ceva înseamnă a întruchipa o aparență, a imagina, adică a înfățișa sau a exprima într-o imagine.

Dacă trecem acum de la jocul copilului la reprezentațiile sacre din cultul civilizațiilor arhaice, găsim că acolo, în comparație cu jocul copilului, se află „în joc", în plus, un element spiritual, care e foarte greu de determinat în mod amănunțit. Reprezentația sacră este mai mult decât o întruchipare a unei aparențe, mai mult chiar decât o întruchipare simbolică: este o întruchipare mistică. În spectacol, ceva invizibil și neexprimat ia o formă frumoasă, reală, sacră. Participanții la cult sunt convinși că acțiunea realizează o mântuire sigură și că activează o ordine a lucrurilor superioară celei în care trăiesc ei în mod obișnuit. Totuși, această realizare prin spectacol continuă să aibă, în toate privințele, caracteristicile formale ale unui joc. Spectacolul este jucat, reprezentat în cadrul unui spațiu de joc delimitat în mod efectiv, ca festivitate, adică în veselie și libertate. De dragul lui a fost împrejmuită o lume proprie, valabilă vremelnic. Dar, odată

cu sfârșitul jocului, efectul lui nu a încetat, ci radiază asupra lumii obișnuite din afară și produce siguranță, ordine, bunăstare, pentru grupul care a sărbătorit festivitatea, până ce zilele sfinte revin.

Exemplele pot fi găsite pretutindeni pe glob. Potrivit vechii doctrine chineze, muzica și dansul au drept scop să mențină lumea pe făgașul ei și să supună natura spre binele oamenilor. De întrecerile organizate la sărbătorile anotimpurilor depinde prosperitatea întregului an. Dacă reuniunile nu ar avea loc, bucatele nu s-ar coace[3].

Acțiunea sacră este δρώμενον *drōmenon*, adică ceva ce se face. Ceea ce se reprezintă este δρᾶμα *drama*, adică o acțiune, indiferent dacă acea acțiune se desfășoară sub forma unui spectacol sau a unei competiții. Acțiunea înfățișează un eveniment cosmic, dar nu numai ca reprezentare, ci ca identificare. Ea repetă acel eveniment. Cultul produce efectul care este întruchipat în acțiune. Funcția lui nu este numai să imite, ci să confere sau să aibă o participare[4]. Este un *helping the action out*[5].

Pentru știința culturii nu se pune problema cum concepe psihologia procesul spiritual care își găsește expresie în aceste fenomene. Psihologia va lichida, poate, nevoia care

---

[3] M. Granet, *Fêtes et chansons anciennes de la Chine* (Sărbători și cântece antice din China), Paris, 1914, pp. 150, 292; *id.*, *Danses et légendes de la Chine ancienne* (Dansuri și legende din China antică), Paris, 1926, pp. 351 și urm.; *id.*, *La civilisation chinoise* (Civilizația chineză), Paris, 1929, p. 231.

[4] *As the Greeks would say, rather* methectic *than* mimetic (Cum ar spune grecii, mai degrabă *metectică* decât *mimetică*), în J. E. Harrison, *Themis, A Study of the Social Origins of Greek Religion* (Themis, Studiu asupra originilor sociale ale religiei grecești), Cambridge, 1912, p. 125.

[5] Ajutor pentru ca acțiunea să iasă la iveală (*engl.*) (*n.t.*) – R.R. Marett, *The Threshold of Religion* (Pragul religiei), London, 1912, p. 48 (*n.a.*).

duce la asemenea reprezentații ca o *identification compensatrice*[6] sau ca „acțiune reprezentativă, datorată imposibilității executării unei acțiuni reale, orientată spre finalitate“[7]. Pentru știința culturii contează să înțelegem ce înseamnă aceste reprezentări în spiritul popoarelor care le formează și le mențin.

Atingem aici temeiurile științei religiilor, problema esenței cultului, ritului și misterului. Întreaga slujbă sacrificatorie indiană antică a Vedelor se bazează pe ideea că acțiunea cultuală, fie ea sacrificiu, competiție sau spectacol, îi silește pe zei să facă să se petreacă un anumit eveniment cosmic dorit, prin reprezentarea, redarea, întruchiparea lui în ritual. Pentru lumea veche, aceste corelații sunt prelucrate în mod impresionant de Miss J. E. Harrison, în cartea ei *Themis, A Study of the Social Origins of Greek Religion*, pornind de la dansul cu arme al kureților din insula Creta. Fără să vrem a adânci toate problemele de istorie a religiilor pe care le ridică această temă, încercăm să cercetăm aici ceva mai îndeaproape caracterul ludic al acțiunii culturale arhaice.

Cultul este așadar o prezentare, o reprezentație dramatică, o închipuire, o întruchipare substituantă. La festivitățile sacre, care revin periodic odată cu anotimpurile, comunitatea sărbătorește în spectacole sacre marile evenimente din viața naturii. Ele înfățișează succesiunea anotimpurilor, în reprezentări ale răsăritului și apusului aștrilor, ale creșterii și coacerii cerealelor, ale nașterii, vieții și morții oamenilor și animalelor. Omenirea *joacă*, după cum se exprimă Leo Frobenius, ordinea naturii[8], așa cum i-a intrat ei în conștiință.

---

[6] Identificare compensatoare (*fr.*) (*n.t.*).

[7] Buytendijk, *loc. cit.*, pp. 70–71.

[8] Leo Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas, Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre* (Istoria culturii africane, Prolegomene la o morfologie istorică), Phaidon Verlag, 1933; *id.*, *Schicksalskunde im Sinne des Kulturwerdens* (Teoria destinului în sensul devenirii culturii), Leipzig, 1932.

În vremurile străvechi, după părerea lui Frobenius, omenirea a preluat în conștiință mai întâi fenomenele din regnul vegetal și din cel animal și după aceea a dobândit și înțelegere pentru ordinea timpului și a spațiului, pentru luni și anotimpuri, pentru mersul Soarelui. Iar acum joacă întreaga ordine a existenței într-un joc sacru. Și întruchipează din nou, în și prin acest joc, evenimentele reprezentate, și ajută la menținerea ordinii lumii. Ba chiar, din acest joc reiese și mai mult. Căci în formele jocului cultual au luat naștere înseși ordinea comunității și începuturile formei de stat primitive. Regele este Soarele, regalitatea este o întruchipare a mersului Soarelui; toată viața, regele joacă rolul „Soarelui", pentru ca în cele din urmă să aibă și soarta Soarelui: propriul lui popor îl ucide, în forme rituale.

Problema în ce măsură această explicație a regicidului ritual și întreaga concepție care se ascunde în spatele ei poate conta ca dovedită o las pe seama altora. Pe noi ne interesează aici problema: cum trebuie să ne închipuim o asemenea transformare în imagine a unei idei naturale primitive? Cum se desfășoară procesul care începe cu o trăire neexprimată a unor fapte cosmice și ajunge la o concretizare jucabilă a acelor fapte?

Frobenius respinge pe drept cuvânt explicația mult prea ieftină care crede că, dacă a introdus în circuit noțiunea *Spieltrieb*[9], ca instinct congenital, nu mai trebuie nimic[10]. *Die Instinkte* – zice el – *sind eine Erfindung der Hilfslosigkeit gegenüber dem Sinn der Wirklichkeit*[11]. La fel de categoric și cu încă și mai întemeiate motive se opune el unei perioade trecute, care, pentru fiecare achiziție culturală, căuta explicația într-un „cu ce scop?", „pentru ce?", „din ce cauză?", pus întotdeauna în spinarea comunității creatoare de cultură.

---

[9] Instinctul de a juca (*germ.*) (*n.t.*).

[10] *Loc. cit.*, pp. 23, 122.

[11] Instinctele sunt o invenție a neajutorării față de simțul realității (*germ.*) (*n.t.*).

Schlimmste Kausalitätstyrannei[12], o reprezentare învechită a utilității, așa numește el un asemenea punct de vedere.

Propria reprezentare a lui Frobenius, cu privire la procesul spiritual care trebuie să se fi petrecut aici, ar fi următoarea. Trăirea, încă neexprimată, a naturii și a vieții, se manifestă în omul arhaic ca o *Ergriffenheit*[13]. *Das Gestalten steigt im Volke wie im Kinde wie in jedem schöpferischen Menschen aus der Ergriffenheit auf*[14]. Omenirea este *ergriffen von der Offenbarung des Schicksals ...*[15] *Die Wirklichkeit des natürlichen Rhythmus in Werden und Vergehen [hat] ihren inneren Sinn gepackt und dies [hat] zur zwangsläufigen und reflexmässigen Handlung geführt*[16]. După părerea lui, aici este vorba așadar de un proces spiritual necesar de transpunere. Din *Ergriffenheit* – care de fapt spune ceva mai mult decât cuvintele olandeze cele mai apropiate *bewogenheid, getroffenheid, ontroering*[17] – un concept natural se condensează, prin reflectare, într-o concepție poetică, într-o formă artistică. Este, poate, cea mai bună aproximare în cuvinte pe care o putem da cuiva cu privire la procesul imaginației creatoare, dar nu prea o putem numi explicație. Calea care duce de la percepția estetică sau mistică, în orice

---

[12] Cea mai cumplită tiranie a cauzalității (*germ.*) (*n.t.*). – *Kulturgeschichte*, p. 21 (*n.a.*).

[13] [Stare de] emoție (*germ.*) (*n.t.*).

[14] Configurarea ia naștere în popor, ca și la copil, ca și în orice om creator, din emoție (*germ.*) (*n.t.*) – *ibid.*, p. 122. *Ergriffenheit* ca moment al jocului copiilor, p. 147; *cf.* termenul lui Buytendijk, împrumutat de la Erwin Strauss; „atitudine patică“, situația de „a fi impresionat“, ca temei al jocului copiilor, *loc. cit.*, p. 20 (*n.a.*).

[15] Impresionată de revelația destinului (*germ.*) (*n.t.*).

[16] Realitatea ritmului natural în devenire și în ofilire i-a impresionat simțul lăuntric, ceea ce a dus la acțiunea imperioasă și reflexă (*germ.*) (*n.t.*) – *Schikcksalskunde*, p. 142 (*n.a.*).

[17] [Stare de] emoție, zguduire, tulburare (*ol.*) (*n.t.*).

caz a-logică, a unei ordini cosmice, la jocul cultual sacru rămâne la fel de întunecată ca și mai înainte.

Din considerațiile marelui și regretatului cercetător lipsește o mai amănunțită definire a ceea ce înțelege el prin *a juca* un asemenea material sacru. Frobenius folosește în repetate rânduri termenul *a juca* atunci când este vorba despre spectacole cultuale, dar nu adâncește problema: ce înseamnă aici *a juca*. Ba chiar ne întrebăm dacă în reprezentarea lui nu s-a strecurat tot o reprezentare a scopului, lucru pe care îl detesta atât de mult și care nu se acordă întru totul cu calitatea *joc*. Totuși, așa cum expune Frobenius problema, jocul *servește pentru* a reprezenta, a înfățișa, a acompania, a întruchipa evenimentele cosmice. Un moment cvasirațional vrea să se impună în mod irezistibil. Jocul, întruchiparea, continuă să-și aibă, pentru el, rațiunea de existență în exprimarea a altceva, anume a unei anumite stări de emoție cosmice. Faptul că această întruchipare este *jucată* rămâne pentru el, după cât se pare, de importanță secundară. Teoretic, ea ar putea fi comunicată și în alt mod. După părerea noastră, dimpotrivă, contează tocmai faptul *joc*. Acest joc nu este în esență altceva decât o formă superioară a jocului absolut echivalent al copiilor sau chiar al animalelor. Originile acestor două din urmă forme de joc sunt însă greu de căutat într-o stare de emoție cosmică, într-o percepere a ordinii cosmice, care își caută expresie. Cel puțin, o asemenea explicație nu prea ar avea sens din punct de vedere rațional. Jocul copiilor posedă calitatea „joc" *qua talis* și în înfățișarea ei cea mai pură.

Avem impresia că procesul care duce de la „a fi emoționat de viață și de natură" la o reprezentare a acestui concept într-un joc sacru poate fi descris în termeni oarecum diferiți de cei ai lui Frobenius, dar câtuși de puțin pentru a oferi astfel o explicație a ceva într-adevăr insesizabil, ci numai pentru a face ca o situație de fapt să devină acceptabilă.

Comunitatea arhaică se joacă, așa cum se joacă și copiii și așa cum se joacă și animalele. Această joacă este din capul locului plină de elementele proprii jocului: ordine, încordare, mișcare, solemnitate, încântare. Abia într-o fază mai târzie a societății, acest joc ajunge să fie legat de ideea că în el este exprimat ceva: o reprezentare a vieții. Ceea ce cândva a fost joc mut îmbracă acum formă poetică. Sentimentul că omul face parte din cosmos își găsește prima sa expresie, cea mai înaltă, cu adevărat sacră, *în* forma și *în* funcția jocului, care este o calitate autonomă. În joc se adaugă treptat semnificația unui act sacru. Cultul se altoiește pe joc. Jocul în sine a fost însă faptul primar.

Ne învârtim aici în sfere în care cu greu se poate pătrunde cu mijloacele de cunoaștere ale psihologiei sau cu teoria capacității noastre de cunoaștere. Problemele care se ridică aici ating străfundul conștiinței noastre. Cultul este cea mai înaltă și mai sfântă seriozitate. Poate oare totuși să fie în același timp și joc? S-a stabilit din capul locului: orice joc, cel al copilului ca și cel al adultului, poate fi executat cu cea mai deplină seriozitate. Această situație poate merge însă atât de departe, încât de emoția sfântă a unei acțiuni sacramentale să trebuiască să rămână legată și calitatea „joc“? Puterea de deducție ne este aici mai mult sau mai puțin paralizată de rigiditatea noțiunilor noastre preformulate. Suntem obișnuiți să considerăm antinomia joc–seriozitate drept absolută. Dar, după toate aparențele, ea nu este valabilă până la temelia extremă a lucrurilor.

Să considerăm o clipă următoarea gradație. Copilul se joacă în cea mai desăvârșită – putem spune cu drept cuvânt: sfântă – seriozitate. Dar se joacă și știe că se joacă. Sportivul joacă și el cu o seriozitate plină de dăruire și cu curajul omului exaltat. Joacă și știe că joacă. Actorul apare pe scenă în rolul pe care îl joacă. Dar joacă și este conștient că joacă. Violonistul resimte cea mai sacră emoție; el trăiește într-o

lume situată în afară și mai presus de cea obișnuită; totuși, acțiunea lui rămâne un joc. Caracterul de joc poate rămâne specific celor mai elevate acțiuni. Putem oare să prelungim această linie până la acțiunea cultuală și să afirmăm că și preotul sacrificator, când își îndeplinește ritualul, joacă și el un joc? Cine admite acest lucru cu privire la o religie îl admite cu privire la toate. Noțiunile „rit, magie, liturghie, sacrament, mister" ar intra atunci, toate, în cadrul de valabilitate al noțiunii „joc". Trebuie să băgăm bine de seamă aici să nu exagerăm contextul noțiunii de „joc". Am ajunge să facem un joc de cuvinte dacă am extinde prea mult această noțiune. Am totuși impresia că, dând acțiunii sacre calificarea de „joc", nu cădem într-o asemenea greșeală. Din punctul de vedere al formei, acțiunea sacră este în orice caz un joc, iar din punctul de vedere al esenței este joc în măsura în care îi deplasează pe participanți într-o altă lume decât cea obișnuită. Pentru Platon, această identitate dintre joc și acțiunea sacră era dată fără rezerve. El nu șovăia să includă lucrurile consacrate în categoria jocului. „Trebuie să procedăm serios cu ceea ce este serios", spune el[18]; „singur Dumnezeu este vrednic de o binecuvântată seriozitate, în timp ce omul a fost făcut să fie o jucărie a lui Dumnezeu, și asta este cel mai bun lucru la el. De aceea, orice bărbat și orice femeie trebuie să-și petreacă viața jucând în felul acesta cele mai frumoase jocuri, iar starea lor de spirit să fie tocmai opusă celei de acum." „Totuși", spune Platon în continuare, „ei socotesc că războiul este un lucru serios, ... dar în război nu se află nici joc, nici educație"[19], ceea ce *noi* socotim că este lucrul cel mai serios. Fiecare trebuie să-și petreacă viața în pace cât mai bine cu putință. Care este atunci modul cel just? Trebuie să trăim jucând anumite jocuri, jertfind,

---

[18] *Legile* VII, 803.

[19] οὔτ' οὖν παιδιά... οὔτ' αὖ παιδεία (*ut un paidia... ut au paideia*).

cântând și dansând, pentru a câștiga bunăvoința zeilor și pentru a ne putea feri de dușmani și a izbândi în luptă[20].

În această identificare platonică a sfințeniei cu jocul, sfințenia nu este coborâtă prin faptul că este numită joc, ci jocul este înălțat prin faptul că această noțiune devine operantă în cele mai elevate regiuni ale spiritului. Am spus la început că jocul este prezent înainte de orice cultură. Într-un anumit sens, el continuă să plutească și deasupra oricărei culturi, sau cel puțin independent de ea. Omul se joacă în copilărie pentru a se amuza și a se relaxa, mai prejos de nivelul vieții serioase. El se poate juca și deasupra acelui nivel: poate juca jocuri ale frumuseții și ale sfințeniei.

Din acest punct de vedere, corelația intimă dintre cult și joc se poate determina acum ceva mai îndeaproape. Identitatea totală dintre forma rituală și cea ludică ajunge astfel într-o lumină mai vie, iar întrebarea în ce măsură orice acțiune sacrală intră în sfera jocului rămâne actuală.

Printre semnalmentele formale ale jocului, faptul că acțiunea se sustrage, spațial, vieții obișnuite a ocupat primul loc. Un spațiu închis este separat, delimitat de mediul cotidian fie în mod material, fie mental. Înlăuntrul lui are loc jocul, înlăuntrul lui sunt valabile regulile jocului. Delimitarea unui

---

[20] *Cf. Legile* VII, 796, unde Platon vorbește despre dansurile sacre ale kureților drept Κουρήτων ἐνόπλια παίγνια (*Kureton enoplia paignia*). Corelațiile intime dintre misterul sacru și joc sunt tratate în treacăt, dar în mod impresionant, de Romano Guardini în capitolul „Die Liturgie als Spiel“ (Liturgia ca joc) din lucrarea sa *Vom Geist der Liturgie* (Despre spiritul liturghiei), pp. 56–70 (*Ecclesia orans*, ed. de dr. Ildefons Herwegen, I, Freiburg i. B., 1922). Fără a-l numi pe Platon, Guardini se apropie la maximum de sentința acestuia, menționată mai sus. El îi recunoaște liturghiei o serie de semnalmente, pe care noi le-am menționat ca fiind caracteristici ale jocului. Liturghia este și ea, în ultimă instanță, *zwecklos, aber doch sinnvoll* (lipsită de finalitate, dar plină de tâlc).

loc consacrat este și caracteristica primordială a oricărei acțiuni sacre. Această cerință a separării este în cult, inclusiv în magie și în justiție, mult mai mult decât ceva pur spațial sau temporal. Aproape toate practicile de consacrare și de inițiere urmăresc crearea de situații artificiale de separare și de exceptare pentru executanți și pentru candidații la inițiere. Pretutindeni unde este vorba de un legământ, de primirea într-un ordin sau într-o confrerie, de un jurământ, de o asociație secretă, este în joc întotdeauna, într-un fel sau altul, o asemenea delimitare, înlăuntrul căreia este valabil actul. Vrăjitorul, ghicitorul, sacrificatorul încep prin a-și circumscrie spațiul consacrat. Sacramentul și misterul religios presupun un loc sacru.

Formal, funcția acestei delimitări în vederea unui scop consacrat sau unui simplu joc este absolut aceeași. Hipodromul, terenul de tenis, șotronul, tabla de șah nu diferă, din punct de vedere funcțional, de templu sau de cercul magic. Identitatea izbitoare a practicilor de consacrare pe întregul glob dovedește că asemenea uzanțe sunt înrădăcinate într-o trăsătură foarte originară și fundamentală a spiritului uman. De cele mai multe ori, identitatea generală a formelor de cultură este redusă la un motiv logic, explicând nevoia de delimitare și separare ca pe o grijă de a evita influențele dăunătoare din afară asupra celui consacrat, care, în starea sa sfințită, este deosebit de primejduit și de primejdios. Astfel se pun așadar la începutul procesului cultural în chestiune un considerent intelectual și o finalitate utilitară, anume explicația utilității, împotriva căreia a atras atenția Frobenius. Ce-i drept, prin aceasta nu regresăm în reprezentarea unor preoți vicleni, care au inventat religia, dar în concepția menționată rămâne totuși ceva din atribuirea de motive raționaliste. În schimb, dacă acceptăm identitatea esențială și originară dintre joc și rit, și prin urmare dacă recunoaștem că locul consacrat este în fond un spațiu de joc, atunci

întrebarea înșelătoare „cu ce scop?“ sau „din ce cauză?“ nici nu se mai pune.

Dacă formal acțiunea consacrată nu pare să se deosebească aproape deloc de joc, se ridică problema dacă între cult și joc analogia este mai mult decât pur formală. Este de mirare că știința religiilor și etnografia nu pun mai categoric întrebarea în ce măsură acțiunile sacrale, care se desfășoară în formele jocului, au loc în același timp cu atitudinea și cu starea de spirit ludică. După cum văd, nici Frobenius nu și-a pus întrebarea. Ceea ce pot spune eu în această chestiune se mărginește la câteva observații izolate, sintetizate din constatări incidentale.

Se înțelege de la sine că starea de spirit în care o comunitate își trăiește și își privește riturile sacre este în primă instanță cea de înaltă și sfântă seriozitate. Dar, încă o dată: chiar și atitudinea autentică și spontană față de joc poate fi aceea a deplinei seriozități. Jucătorul se poate dărui cu toată ființa lui jocului. Ideea de „numai în joacă“ poate fi împinsă cu totul pe ultimul plan. Bucuria legată în mod indisolubil de joc nu se transformă numai în încordare, ci și în exaltare. Cei doi poli ai stării de spirit în timpul jocului sunt exuberanța și extazul. Nu este întâmplător că ambele cuvinte redau o stare de „ex“. Poate că s-ar putea spune că starea de spirit în timpul jocului are întotdeauna o tonalitate *majoră*. Asta ne-ar duce însă la aspectele psihologice pe care vrem să le ocolim.

Starea de spirit la joc este de felul ei labilă. În fiece clipă, „viața obișnuită“ poate reintra în drepturile ei, fie printr-un șoc din afară, care strică jocul, fie printr-o încălcare a regulilor, fie din interior, printr-o discontinuitate a conștiinței ludice, printr-o deziluzie, printr-o trezire la realitate.

Cum stăm însă cu atitudinea și cu starea de spirit a sărbătorilor religioase? Termenul *a serba* (respectiv: *a sărbători*) aproape că ne răspunde: actul sfânt este serbat (respectiv: sărbătorit), ceea ce înseamnă că intră în cadrul sărbătorii.

Poporul care se îndreaptă spre sanctuarele sale se pregătește să-și manifeste bucuria în comun. Consacrare, sacrificiu, dansuri sacre, întreceri sacrale, reprezentații, mistere religioase, toate sunt cuprinse în cadrul sărbătorii. Chiar dacă riturile sunt sângeroase, dacă încercările impuse candidaților la inițiere sunt crude, dacă măștile sunt înfricoșătoare, întregul se desfășoară ca sărbătoare. „Viața obișnuită" este suspendată. Mese, chefuri și fel de fel de extravaganțe însoțesc tot timpul sărbătoarea. Fie că ne gândim la exemple grecești, fie la africane, este aproape imposibil de trasat un hotar precis între starea de spirit sărbătorească în general și emoția sacră produsă de misterul central.

Cu privire la natura sărbătorii, savantul maghiar Karl Kerényi a dat la lumină, aproape concomitent cu apariția cărții de față, un eseu care are o strânsă contingență cu subiectul nostru[21]. Kerényi îi recunoaște și sărbătorii un caracter de autonomie primară asemănător cu cel pe care noi am presupus că-l are noțiunea de „joc". *Unter den seelischen Realitäten* – spune el – *ist die Festlichkeit ein Ding für sich, das mit nichts anderem in der Welt zu verwechseln ist*[22]. Noi am fost de părere că jocul a fost neglijat de știința culturii; Kerényi este de aceeași părere cu privire la fenomenul numit sărbătoare. *Das Phänomen des Festlichen scheint den Ethnologen völlig entgangen zu sein*[23]. Peste realitatea caracterului

---

[21] *Vom Wesen des Festes* (Despre natura sărbătorii), *Paideuma, Mitteilungen zur Kulturkunde* (Paideuma, Comunicări servind drept contribuții la știința culturii), I, Caietul 2, dec. 1938, pp. 59–74; *cf.* acum de același *La Religione antica nelle sue linee fondamentali* (Religia antică în liniile ei fundamentale), Bologna, 1940, cap. II: „Il senso di festività" (Simțul sărbătorescului).

[22] Printre realitățile sufletești, sărbătorescul este un lucru în sine, care nu poate fi confundat cu nimic altceva pe lume (*germ.*) (*n.t.*) – *loc. cit.* p. 63 (*n.a.*).

[23] Fenomenul sărbătorescului pare a fi scăpat cu totul etnologului (*germ.*) (*n.t.*) – *loc. cit.*, p. 65. (*n.a.*).

festiv *gleitet man... in der Wissenschaft so hinweg, als ob sie garnicht existierte*[24]. Întocmai ca și peste joc – suntem înclinați să adăugăm. Între sărbătoare și joc există, prin natura lucrurilor, cele mai strânse corelații. Eliminarea vieții obișnuite, tonalitatea precumpănitor, dar nu necesar, veselă a acțiunii (sărbătoarea poate fi și ea serioasă), limitarea temporală și spațială, concomitența determinativității stricte și a libertății autentice, acestea sunt principalele trăsături comune ale jocului și sărbătorii. În dans, cele două concepte par să prezinte cea mai intimă legătură. Indienii Cora de pe coasta de sud a Mexicului își numesc sărbătorile sacre închinate culesului și prăjitului porumbului „un joc al zeului suprem“[25].

Ideile lui Kerényi despre sărbătoare ca noțiune de cultură reprezintă o întărire și o lărgire a temeliei pe care a fost clădită cartea de față. Totuși, nici prin stabilirea unei contingențe strânse între starea de spirit a sărbătorii sacre și cea a jocului nu s-a spus încă totul. De jocul autentic, în afară de semnalmentele lui formale și de starea lui de spirit veselă, mai este legată indisolubil încă o trăsătură esențială: conștiința, fie și împinsă pe ultimul plan, că „se face numai așa“. Rămâne în picioare întrebarea în ce măsură o atare conștiință poate fi legată, măcar în parte, de acțiunea sacră îndeplinită cu dăruire.

Dacă ne mărginim la riturile sacre ale culturilor arhaice, nu sunt imposibil de trasat câteva linii cu privire la gradul de seriozitate cu care sunt ele îndeplinite. Etnologii sunt de acord, cred, că starea de spirit cu care sunt sărbătorite și considerate marile sărbători religioase ale sălbaticilor nu este aceea de deplină exaltare și iluzionare. O conștiință absconsă că „nu este adevărat“ nu lipsește. O imagine vie a acestei stări de spirit este dată de Ad. E. Jensen, în cartea sa *Beschneid-*

---

[24] Se lunecă... în știință în așa măsură, ca și cum nici n-ar exista (*germ.*) (*n.t.*) – *loc. cit.*, p. 63 (*n.a.*).

[25] *Loc. cit.*, p. 60, după K. Th. Preuss, *Die Nayarit-Expedition* (Expediția Nayarit), I, 1912, pp. 106 și urm.

ung und Reifezeremonien bei Naturvölkern[26]. Bărbații par să nu se teamă de duhurile care, în timpul sărbătorii, dau târcoale pretutindeni și se arată tuturor în momentele ei culminante. Și nu e de mirare: aceiași bărbați au și regia întregului ansamblu de ceremonii, tot ei au confecționat măștile, ei le poartă, ei le ascund de femei după întrebuințare. Ei fac zgomotul care vestește apariția duhului, ei desenează pe nisip traiectoria lui, ei suflă în fluierele care reprezintă glasurile strămoșilor, ei agită zbârnâitoarele. Pe scurt: situația lor, spune Jensen, seamănă leit cu cea a părinților care îl joacă pe Moș Crăciun[27]. Bărbații debitează femeilor mici minciuni despre ceea ce se petrece în porțiunea consacrată a pădurii[28]. Chiar și atitudinea candidaților la inițiere șovăie între emoția extatică, nebunia simulată, tremurul înfricoșat și trufia și afectarea băiețești[29]. Femeile, în sfârșit, nu se lasă nici ele chiar cu totul păcălite. Ele știu foarte bine cine se ascunde după cutare sau cutare mască. Totuși, când masca se apropie de ele într-o atitudine amenințătoare, sunt cuprinse de spaimă și o iau la goană, țipând. Aceste manifestări ale spaimei, spune Jensen, sunt în parte absolut spontane și autentice și în parte o simplă îndatorire tradițională. Așa se cuvine. Femeile sunt, cum s-ar spune, figurante în piesă și știu că nu au voie să strice jocul[30].

Limita inferioară, la care seriozitatea sacră slăbește devenind *fun*, este cu neputință de trasat aici. Un tată ceva mai copilăros de la noi poate să se supere serios dacă odrasele lui îl surprind când face pregătiri în legătură cu Moș Crăciun. Un tată din tribul Kwakiutl, din Columbia Britanică,

---

[26] Circumciziunea și ceremoniile de maturitate la popoarele primitive (*germ.*) (*n.t.*) – Stuttgart, 1933 (*n.a.*).

[27] *Loc. cit.*, p. 151.

[28] *Loc. cit.*, p. 156.

[29] *Loc. cit.*, p. 158.

[30] *Loc. cit.*, p. 150.

și-a ucis fiica, pentru că îl surprinsese când cioplea ceva în vederea unei ceremonii[31]. Caracterul instabil al ideii religioase a negrilor Loango este exprimat de Pechuël-Loesche în termeni identici cu cei ai lui Jensen. Credința lor în reprezentări și datini sacre este un fel de semicredință, asociată cu ironie și indiferență. Principalul este starea de spirit, trage el concluzia[32]. În capitolul „Primitive Credulity"[33] din lucrarea sa *The Threshold of Religion*, R. R. Marett arată că, în credința primitivă, un anumit element de *make-believe*[34] intră în joc întotdeauna. Omul, fie vrăjitor, fie vrăjit, este el însuși în același timp știutor și păcălit. Dar vrea să fie păcălit.[35] „Așa cum sălbaticul este un bun actor, care, ca un copil, se pierde cu totul în personajul înfățișat de el, tot așa el este și un bun spectator, care, iarăși asemenea copilului, se poate speria de moarte de răgetul a ceea ce știe că « nu este leu adevărat »."[36] Indigenul, zice Malinowski, își simte credința și se teme de ea mai mult decât și-o formulează în mod clar pentru el însuși[37]. Comportarea persoanelor cărora comunitatea sălbaticilor le atribuie însușiri supranaturale poate fi exprimată adesea cum nu se poate mai bine ca o *playing up to the role*[38].

În ciuda acestei conștiințe parțiale că situațiile magice și supranaturale „nu sunt autentice", aceiași cercetători pun

---

[31] Boas, *The Social Organization and the Secret Societies of the Kwakiutl Indians* (Organizarea socială și societățile secrete ale indienilor Kwakiutl), Washington, 1897, p. 435.

[32] *Volkskunde von Loango* (Etnologia tribului Loango), Stuttgart, 1887, p. 345.

[33] Credulitate primitivă (*engl.*) (*n.t.*).

[34] Autoamăgire (*engl.*) (*n.t.*).

[35] *Loc. cit.*, pp. 41–44.

[36] *Loc. cit.*, p. 45.

[37] *Argonauts of the Western Pacific* (Argonauții din Pacificul occidental), London, 1922, p. 239.

[38] Intrare în rol (*engl.*) (*n.t.*) – *ibid.*, p. 240 (*n.a.*).

accentul pe faptul că nu trebuie să ducă la concluzia cum că întregul sistem de credințe și practici nu este decât o înșelătorie născocită de un grup necredincios pentru a domina alt grup, credincios. O asemenea reprezentare este sugerată de altfel nu numai de mulți călători, dar chiar, ici și colo, de însăși tradiția indigenilor. Totuși, ea nu poate fi cea justă. „Originea unei acțiuni sacrale nu se poate afla decât în cucernicia tuturor, iar o menținere înșelătoare a ei, cu scopul de a promova puterea unui grup, nu poate fi decât un produs finit al unei evoluții istorice."[39]

Din cele de mai sus, reiese, după părerea mea, în modul cel mai clar cu putință, că, dacă vorbim despre acțiunile sacre ale popoarelor primitive, nu putem pierde de fapt din vedere nici o clipă noțiunea de „joc". Nu numai că pentru a descrie fenomenele suntem nevoiți tot timpul să recurgem la termenul „a juca", dar în însăși noțiunea de „joc" se sesizează cel mai bine unitatea și inseparabilitatea dintre credință și necredință, legătura seriozității sfinte cu afectarea și „gluma". Ce-i drept, Jensen, cu toate că admite o asemănare între lumea copilului și lumea sălbaticului, vrea să facă totuși aici o distincție principială între atitudinea copilului și cea a sălbaticului. În Moș Crăciun, copilul are de-a face cu o *fertig vorgeführte Erscheinung*[40], în care *zurechtfindet*[41] în mod nemijlocit, datorită predispoziției lui înnăscute. *Ganz anders liegen die Dinge bei dem produktiven Verhalten jener Menschen, die für die Entstehung der hier zu behandelnden Zeremonien in Frage kommen: nicht zu fertigen Erscheinungen, sondern zu der sie umgebenden Natur haben sie sich*

---

[39] Jensen, *loc. cit.*, p. 152 – În acest mod de a explica fenomenul ca o înșelătorie intenționată, reapare, după cum am impresia, explicația psihanalitică a ceremoniilor de maturitate și de circumcizie, pe care Jensen o respinge, pp. 153 și 173–177.

[40] Apariție preconfecționată (*germ.*) (*n.t.*).

[41] Orientează, descurcă (*germ.*) (*n.t.*).

verhalten und sich mit ihr auseinandergesetzt; sie haben ihre unheimliche Dämonie erfasst und darzustellen versucht[42]. Recunoaştem aici vederile maestrului lui Jensen, Frobenius, menţionate mai sus. Se pot face însă două obiecţii. În primul rând, acest *ganz anders*[43] al lui Jensen face distincţie numai între procesul spiritual din sufletul copilului şi cel din sufletul creatorilor originari ai unui ritual. Dar pe aceia nu-i cunoaştem. Avem de-a face cu o comunitate de cult, care, întocmai ca şi copilul de la noi, îşi primeşte reprezentările de cult *fertig vorgeführt*[44], ca material tradiţional, şi reacţionează la ele întocmai ca şi copilul. Făcând însă abstracţie de asta, procesul acestei *Auseinandersetzung*[45] faţă de trăirea naturii, care a dus la *Erfassung*[46] şi la *Darstellung*[47] într-o reprezentare cultuală, scapă întru totul observaţiei noastre. Frobenius şi Jensen îl sesizează numai cu ajutorul unui limbaj metaforic fantastic. Despre funcţia care acţionează în acest proces de transformare în imagini nu se prea poate spune altceva decât că este o funcţie poetică, ba chiar se defineşte cel mai bine numind-o funcţie ludică.

Consideraţii ca acestea ne duc până în adâncul problemei esenţei reprezentărilor religioase originare. După cum se ştie, una dintre cele mai importante noţiuni pe care oricare cercetător al ştiinţei religiilor trebuie să şi-o însuşească este următoarea: când o formă religioasă admite o identitate sfântă între două lucruri de categorii diferite, de pildă un om şi

---

[42] Cu totul altfel stau lucrurile în comportarea productivă a acelor oameni care ne interesează în legătură cu geneza ceremoniilor ce urmează a fi tratate aici: nu faţă de apariţii preconfecţionate, ci faţă de natura lor înconjurătoare s-au comportat şi au luat atitudine; au sesizat cumplitul ei demonism şi au încercat să-l înfăţişeze (*germ.*) (*n.t.*) – *loc. cit.*, pp. 149–150 (*n.a.*).

[43] Cu totul altfel (*germ.*) (*n.t.*).

[44] Preconfecţionate (*germ.*) (*n.t.*).

[45] Luare de atitudine (*germ.*) (*n.t.*).

[46] Sesizare (*germ.*) (*n.t.*).

[47] Prezentare (*germ.*) (*n.t.*).

un animal, atunci corelația nu este exprimată în mod pur și adecvat prin reprezentarea noastră privitoare la o legătură simbolică. Identitatea dintre cele două ființe este mult mai importantă decât legătura dintre o substanță și imaginea ei simbolică. Este o identitate mistică. Una a devenit cealaltă. Sălbaticul, în dansul lui magic, *este* cangur. Trebuie să ne ferim de carențele și inegalitățile capacității de exprimare a omului. Ca să ne închipuim starea de spirit a sălbaticului, trebuie s-o redăm în terminologia noastră. Transpunem, cu sau fără voie, reprezentările lui religioase în determinativitatea strict logică a conceptelor noastre. Procedând astfel, exprimăm relația dintre el și animalul lui ca și cum ar însemna pentru el un „a fi“, în timp ce pentru noi ea rămâne un „a juca“. Omul a preluat ființa cangurului. Îl joacă pe cangur, spunem noi. Dar sălbaticul nu știe să facă distincție între conceptele „a fi“ și „a juca“, el nu știe de nici o identitate, de nici o imagine, de nici un simbol. Și de aceea rămâne în picioare întrebarea dacă starea de spirit a sălbaticului în timpul acțiunii sale sacrale nu o definim cel mai bine păstrând acest termen primar: a juca. În noțiunea noastră „joc“, distincția dintre ceea ce este crezut și ceea ce este simulat dispare. Această noțiune „joc“ se leagă fără constrângere de noțiunea de consacrare și de cea de sfințenie. Fiecare preludiu de Bach, fiecare vers al tragediei dovedesc acest lucru. Continuând să considerăm întreaga sferă a așa-numitei culturi primitive ca o sferă ludică, ne creăm posibilitatea unei înțelegeri mult mai directe și mai generale a naturii ei decât printr-o migăloasă analiză psihologică sau sociologică.

Un joc sacru, indispensabil pentru binele comunității, încărcat cu tâlc cosmic și cu dezvoltare socială, totuși un joc, o acțiune care, așa cum a văzut lucrurile Platon, se desfășoară în afara și deasupra sferei vieții prozaice, cea a nevoilor și a seriozității.

Această sferă a jocului sacru este cea în care se simt la largul lor copilul și poetul, dimpreună cu sălbaticul. Sensibilitatea

estetică l-a dus pe omul modern ceva mai aproape de această sferă. Ne gândim aici la voga de care se bucură în zilele noastre masca, în calitate de obiect de artă. Exotismul zilelor noastre, chiar dacă ascunde uneori în el oarecare afectare, pătrunde cu mult mai adânc decât cel din secolul al XVIII-lea, când ajunseseră să fie la modă turcii, indienii și chinezii. Omul modern dispune fără îndoială de o puternică sensibilitate pentru înțelegerea a ceea ce este depărtat și străin. Nimic nu-i vine în această privință mai în ajutor decât sensibilitatea lui pentru tot ceea ce este mască și deghizare. În timp ce etnologia acordă acestui factor o importanță socială enormă, profanul cultivat resimte emoția estetică nemijlocită respectivă, care este un amestec de frumusețe, oroare și mister. Masca păstrează, chiar și pentru adultul cultivat, un element de mister. Vederea mascatului ne duce, chiar și ca simplă percepție estetică, de care nu sunt legate reprezentări religioase determinate, nemijlocit în afara „vieții obișnuite“, într-o altă lume decât cea de la lumina zilei. În sfera sălbaticului, a copilului și a poetului, în sfera jocului.

Dacă ne este îngăduit să facem ca ideile noastre privitoare la semnificația și natura acțiunilor cultuale primitive să conveargă asupra noțiunii ireductibile „joc“, rămâne în picioare o problemă extrem de gingașă. Ce se întâmplă când ne ridicăm de la forme religioase inferioare la altele, superioare? De la riturile sacre aprige și extravagante ale popoarelor primitive din Africa, Australia sau America, privirea se deplasează spre cultul sacrificial vedic, încărcat de înțelepciunea Upanișadelor, sau spre profundele omologii mistice ale religiei egiptene, sau spre misterele orfice sau eleusine. Forma și practica lor rămân, până în amănuntele lor bizare și sângeroase, strâns înrudite cu cele așa-numite primitive. Dar noi recunoaștem și bănuim în ele un conținut de înțelepciune și

adevăr, care ne interzice să le privim cu superioritate, atitudine reprobabilă, în fond, chiar și față de culturile așa-numite primitive. Problema este acum dacă, datorită identității formale, avem voie să legăm și de ideea sacră, de religia care a umplut aceste forme superioare, calificarea de „joc". Odată ce am acceptat concepția platonică asupra jocului, spre care ne-au condus cele spuse mai sus, nu mai există nici cea mai mică obiecție în această privință. Joc închinat divinității, cel mai elevat lucru căruia omul are a-i dărui în viață zelul său – așa a înțeles Platon problema. Prețuirea misterului sacru ca supremă expresie accesibilă a ceea ce este logic inaccesibil nu este sacrificată câtuși de puțin în felul acesta. Acțiunea sacră rămâne oricând cuprinsă, cu mai multe din laturile sale, în categoria „joc", dar recunoașterea sfințeniei ei nu se pierde prin această subordonare.

II

CONCEPEREA ȘI EXPRIMAREA NOȚIUNII DE JOC LA NIVEL LINGVISTIC

Vorbim despre joc ca despre ceva cunoscut și încercăm să analizăm sau cel puțin să sesizăm noțiunea exprimată prin acest cuvânt, dar rămânem conștienți de faptul că noțiunea respectivă este determinată pentru noi de cuvântul care ne este familiar. Nu o știință bazată pe cercetare, ci limba creatoare a dat naștere, concomitent, atât cuvântului, cât și noțiunii. Limba, adică nenumăratele limbi. Nimeni nu se așteaptă ca toate limbile să fi numit o noțiune absolut identică, jocul, în mod absolut identic, după cum fiecare limbă are câte un cuvânt pentru mână sau pentru picior. Problema nu e chiar atât de simplă.

Trebuie să pornim aici de la noțiunea de „joc", așa cum ne este ea familiară nouă, adică așa cum este acoperită de cuvintele care, cu oarecare variații, îi corespund în cele mai multe limbi europene moderne. Noi am socotit că putem circumscrie noțiunea după cum urmează: jocul este o acțiune sau o activitate efectuată de bunăvoie înlăuntrul anumitor limite stabilite, de timp și de spațiu, și după reguli acceptate de bunăvoie, dar absolut obligatorii, având scopul în sine însăși și fiind însoțită de un sentiment de încordare și de bucurie, și de ideea că „este altfel" decât „viața obișnuită". Astfel determinată, noțiunea pare adecvată pentru a cuprinde tot ceea ce numim joc: joaca animalelor, a copiilor și a adulților, jocurile de îndemânare, de putere, de inteligență și de noroc, reprezentațiile și spectacolele. Această categorie, jocul,

ni s-a părut aptă de a fi considerată drept una dintre elementele spirituale fundamentale ale vieții.

Se observă însă numaidecât că limba nu a făcut distincție și nu a cuprins într-un singur cuvânt, cu aceeași hotărâre absolut pretutindeni și de la bun început, o asemenea categorie generală. Toate popoarele [se] joacă, și [se] joacă în mod uimitor de asemănător, dar noțiunea de „joc" nu este nici pe departe cuprinsă în toate limbile într-un singur cuvânt în mod atât de categoric și în același timp atât de larg ca în limbile europene moderne. Aici putem să aruncăm din nou asupra fundamentării noțiunii generale îndoiala nominalistă și să spunem: pentru fiecare grup uman, noțiunea de „joc" nu conține mai mult decât exprimă cuvântul de care grupul respectiv dispune în acest scop. Cuvântul, dar se prea poate să fie: cuvintele. Căci nu este exclus ca o anumită limbă să fi cuprins într-un singur cuvânt în mod mai fericit decât celelalte limbi diferite forme de manifestare ale noțiunii. Într-adevăr, așa par să stea lucrurile. Abstractizarea unei noțiuni generale „joc" a avut loc într-o anumită cultură mai devreme și mai complet decât în celelalte, consecința fiind că există limbi foarte dezvoltate care au continuat să folosească pentru diferite forme de joc cuvinte întru totul diferite, iar această multitudine de termeni a împiedicat cuprinderea tuturor formelor de joc într-un singur termen. Într-o oarecare măsură, cazul acesta poate fi comparat cu faptul cunoscut că unele limbi așa-numite primitive dispun uneori de cuvinte pentru diferitele specii ale unei categorii, dar nu dispun de nici un cuvânt pentru acea categorie în general: au câte un cuvânt pentru știucă și pentru țipar, dar nu au pentru pește.

Există diferite indicații care dovedesc că, dacă funcția „joc" trebuie considerată primară, în aceeași măsură abstractizarea acestui fenomen, în diferitele culturi, a avut loc secundar. Foarte important în această privință mi se pare faptul că în nici una dintre mitologiile cunoscute de mine

jocul nu este întruchipat într-un personaj divin sau demonic[1], în timp ce totuși, pe de altă parte, câte o divinitate este înfățișată adeseori ca jucând sau jucându-se. Absența concepției unei noțiuni generale „joc" este subliniată și de faptul că nu există nici un cuvânt comun indo-european pentru joc. Chiar și grupul limbilor germanice se diferențiază, în ceea ce privește denumirea jocului, în trei cuvinte diferite.

Nu este întâmplător, poate, că tocmai câteva popoare cărora jocul, în tot felul de forme, le-a stat întotdeauna, într-o măsură însemnată, în sânge își împart exprimarea acestei activități într-o serie întreagă de cuvinte diferite. Pot susține acest lucru, în mod mai mult sau mai puțin categoric, cu privire la limbile elină, sanscrită, chineză și engleză.

Limba elină dispune pentru joacă de o soluție excelentă: sufixul *-inda*, care nu înseamnă nimic altceva decât tocmai „a [se] juca". Este un sufix nedeclinabil și, din punct de vedere lingvistic, nederivabil.[2] Copiii greci se jucau *sphairinda* (= cu mingea), *helkustinda* (= trăgând funia), *streptinda* (= cu arșicele), *basilinda* (= de-a regele). În autonomia desăvârșită a acestui sufix rezidă, putem spune, nederivabilitatea noțiunii „joc", exprimată simbolic. În opoziție cu această calificare absolut specifică a jocului copiilor, limba elină folosește pentru a denumi sfera jocului în general nu mai puțin de trei cuvinte diferite. În primul rând, παιδιά (*paidia*), cuvântul cel mai la îndemână pentru „joc". Etimologia lui este cât se poate de transparentă: ea înseamnă „ceea

---

[1] Lusus, fiul sau camaradul lui Bachus și străbunul lusitanilor, este, firește, o născocire târzie.

[2] Cel mult se poate bănui o oarecare legătură cu -ινθος și pe această bază putem include terminația -ινδα în patrimoniul lingvistic preindogermanic, egeean. Ca sufix verbal, terminația se întâlnește în ἀλίνδω (*alindō*), κυλίνδω (*kylindō*), amândouă cu sensul de „a se suci", alături de ἀλίω (*aliō*) și κυλίω (*kyliō*). Noțiunea „a [se] juca" pare a fi prezentă aici într-o formă atenuată.

ce ține de copil“, dar se diferențiază de la bun început, prin accent, de παιδία (*paidia*), puerilitate. În practică însă, παιδιά nu este limitat câtuși de puțin la sfera jocului copiilor. Împreună cu derivatele sale παίζειν (*paizein* = [a] se juca), παῖγμα și παίγνιον (*paigma* și *paignion* = jucărie), poate însemna tot felul de forme de joc, până la cele mai elevate și mai sfinte, după cum am văzut mai sus. De întregul grup de cuvinte pare să se lege tonalitatea semantică „voios, vesel, lipsit de griji“. Cuvântul ἀθύρω, ἄθυρμα (*athyrō*, *athyrma*) rămâne, lângă παιδιά, pe ultimul plan. El exprimă nuanța semantică a ceea ce este futil, neimportant.

Mai rămâne însă un domeniu foarte întins, care în terminologia noastră intră în sfera jocului, dar care la grecii vechi nu este acoperit sau cuprins nici de παιδιά, nici de ἄθυρμα, și anume acela al jocurilor cu caracter de luptă sau de competiție. Acest domeniu, atât de important în viața grecilor vechi, este dominat în întregime de cuvântul ἀγών (*agōn*). În raza lui de valabilitate, se ascunde, am putea spune, o parte esențială a noțiunii „joc“. Noțiunea de „ne-seriozitate“, de „ludic“ nu-și găsește de obicei expresia în mod clar în el. Datorită lui, și din cauza locului extraordinar de mare pe care ἀγών-ul îl ocupă în cultura elină și în viața cotidiană a fiecărui elen, Bolkenstein mi-a reproșat că n-am avut dreptate când, în discursul meu *Despre limitele jocului și ale seriozității în cultură*, am inclus în noțiunea „joc“ competițiile grecești, de la cele mari, cu rădăcini în cult, până la cele mai futile.[3] Când vorbim despre „Jocurile“ Olimpice, zice Bolkenstein, preluăm „în mod mecanic un termen latin, în care se exprimă judecata și aprecierea romane cu privire la competițiile respective, dar care este întru totul diferit de

---

[3] H. Bolkenstein, *De Cultuurhistoricus en zijn stof* (Specialistul în istoria culturii și materialul lui), *Handelingen van het Zeventiende Nederlandsche Philologen-congres* (Documentele celui de-al șaptesprezecelea congres al filologilor olandezi), 1937, p. 26.

cel grecesc“. După o enumerare a multiplelor forme de agonistică, forme care dovedesc că întreaga viață a grecilor vechi era obsedată de tendința spre competiții, Bolkenstein încheie: „Toate acestea nu au nimic de-a face cu *jocul*, afară numai dacă am vrea să susținem că pentru grecii vechi întreaga viață era un joc!“

Într-un anumit sens, cartea de față urmărește într-adevăr acest lucru. În ciuda admirației pe care o am pentru modul în care eminentul istoric din Utrecht aduce lumină în felul nostru de a vedea civilizația elină și în pofida faptului că limba elină nu este singura care face distincție lexicală între agon și joc, iau poziție în chipul cel mai categoric cu putință împotriva aserțiunii domniei sale. Combaterea concepției lui Bolkenstein se găsește cuprinsă de fapt în tot ceea ce va urma aici. De aceea, mă mărginesc deocamdată la acest argument unic: agonul, fie în viața elenilor, fie oriunde în lume, poartă în el semnalmentele formale ale jocului și intră, în ceea ce privește funcția lui, în mod precumpănitor, în cadrul sărbătorii, adică în sfera jocului. Competiția, ca funcție culturală, este absolut imposibil de desprins din contextul joc–sărbătoare–ritual. Explicația faptului că în limba elină noțiunile „joc“ și „competiție“ sunt separate din punct de vedere terminologic trebuie căutată, după părerea mea, mai degrabă în direcția următoare: concepția unei noțiuni „joc“ generală, atotcuprinzătoare și logic omogenă a apărut, așa cum am presupus din capul locului, destul de târziu. În societatea elină, agonistica a ocupat încă de timpuriu un loc atât de amplu și a dobândit o apreciere atât de serioasă, încât spiritul nu a mai fost conștient de caracterul ei ludic. Competiția, în totul și în toate împrejurările, devenise la greci o funcție atât de intensivă a culturii, încât conta drept „obișnuită“ și deplin valabilă și nu mai era socotită drept joc.

Cazul grecilor, după cum vom vedea numaidecât, nu este deloc izolat. El apare, într-o înfățișare întrucâtva diferită, la vechii indieni. Exprimarea noțiunii de „joc“ se împarte

și acolo în diferiți termeni. Sanscrita are în uz în acest scop nu mai puțin de patru rădăcini diferite. Termenul cel mai general pentru „a [se] juca" este *kridati*. Cuvântul indică joaca animalelor, a copiilor și a adulților. El servește, exact ca și cuvântul „joc" din limbile germanice, și pentru mișcarea vântului sau a valurilor. Poate însemna o țopăială sau un dans în general, fără o noțiune „joc" categorică. Prin această din urmă semnificație, se apropie mult de rădăcina *nrt*, care acoperă întregul domeniu al dansului și al spectacolului dramatic. *Divyati* exprimă în primul rând jocul cu zarurile, dar înseamnă și „a [se] juca" în general, „a glumi, *tändeln*[4], a „păcăli". Semnificația originară pare să fie „a arunca", căreia îi corespunde și cea de „a radia"[5]. În rădăcina *las*-, din care derivă *vilāsa* sunt reunite semnificațiile „a radia, a apărea brusc, a răsuna, a mișca încoace și încolo, a [se] juca" și „a face o treabă" în general, germanul *etwas treiben*. În substantivul *līlā* (cu denominativul *līlayati*), poate cu semnificația de bază „a hâțâna încoace și încolo, a legăna", este exprimat mai ales factorul zglobiu, ușor, voios, futil al jocului. În plus, *līlā* îl redă pe „ca și cum", adică redă aparența, imitarea. Astfel, de pildă, *gajalīlayā* înseamnă textual: jocul cu elefantul, de-a elefantul, iar *gājendralīla* înseamnă textual: cineva al cărui joc este elefantul, cineva care înfățișează, joacă, un elefant. În toate aceste denumiri ale jocului, punctul de plecare semantic pare să fie cel al unei mișcări rapide, corelație care se regăsește în multe alte limbi. Aceasta nu înseamnă, firește, că la început cuvintele au indicat în mod exclusiv o asemenea mișcare și că abia mai târziu au fost adaptate la joc. Cuvintele cu înțelesul de „joc" în sanscrită nu sunt folosite pentru a exprima noțiunea de „competiție", care, cu toate că societatea indiană veche cunoștea competiții de tot felul, nu este reprezentată aproape deloc de o denumire specifică.

---

[4] A sta de glume (*germ.*) (*n.t.*).

[5] Facem abstracție aici de raportul cu *dyu* „cer senin".

Amabilei lămuriri primite de la profesorul Duyvendak îi datorez câteva date cu privire la exprimarea chineză a funcției „joc". Cuprinderea într-o singură denumire a tuturor activităților pe care am socotit că le putem clasifica în noțiunea „joc" lipsește și aici. În prim-plan, se află cuvântul *wan*, în care predomină noțiunile legate de jocul copiilor. El cuprinde în principal următoarele semnificații speciale: „a se ocupa cu ceva, a găsi desfătare în ceva, a se amuza cu fleacuri (engl: *to trifle*), a zburda, a se zbengui, a glumi". Servește și pentru „a pipăi, a cerceta, a adulmeca, a umbla cu bibelouri", și în sfârșit și pentru „a gusta lumina lunii". Punctul de plecare semantic pare să fie așadar: a întreprinde ceva cu atenție ludică, a fi adâncit în ceva în mod facil. Cuvântul nu servește pentru jocul de îndemânare, pentru competiție, pentru jocul de noroc sau pentru reprezentație.

Pentru aceasta din urmă, adică pentru jocul dramatic în toată regula, pentru spectacol, limba chineză folosește cuvinte care țin de reprezentarea ideii de poziție, situație, așezare. Pentru tot ceea ce este competiție, există un cuvânt distinct, *cheng*, care poate fi deci comparat perfect de bine cu grecescul *agōn*, precum și *sai*, în mod expres pentru o competiție organizată în vederea unui premiu.

Ca exemplu de exprimare a noțiunii de „joc" într-o limbă din domeniul așa-numitei civilizații primitive sau a popoarelor primitive, sunt în măsură să descriu aici, grație bunăvoinței profesorului Uhlenbeck, situația întâlnită în una dintre limbile algonkine, și anume în limba *blackfoot*. Pentru tot ceea ce este joacă de copii, servește rădăcina verbală *koăni-*. Ea nu poate fi legată de numele unui anumit joc, ci înseamnă joacă de copii în general, fie o joacă spontană, fie o joacă organizată. De îndată ce este vorba de o activitate a unor adolescenți sau a unor adulți, joaca nu se mai numește *koăni-*, chiar dacă aceștia joacă același joc ca și copiii. În schimb, *koăni-* se folosește în înțelesul erotic, îndeosebi când este vorba de relații nepermise. La exprimarea practicării unui anumit joc

legat de reguli servește termenul general *kachtsi-*. Cuvântul acesta este valabil atât pentru jocurile de noroc, cât și pentru jocurile de îndemânare și de putere. Aici, momentul semantic este câștigul și întrecerea. Relația dintre *koăni-* și *kachtsi-*, transpusă din domeniul substantival în cel verbal, seamănă așadar, într-o oarecare măsură, cu cea dintre *paidia* și *agōn*, dar cu rezerva că jocurile de noroc, care pentru grec țin de παίζω, în blackfoot intră în noțiunea agonală. Pentru tot ceea ce se află în sfera magico-religioasă, dansuri și solemnități, nu servește nici *koăni-*, nici *kachtsi-*. Limba blackfoot mai are apoi și două cuvinte distincte pentru „a câștiga", dintre care unul, *amots-*, se folosește atât pentru câștigarea victoriei într-o cursă, într-o întrecere sau la un joc, cât și în luptă, și anume, în acest din urmă caz, cu sensul de „a face un măcel", în timp ce celălalt, *skits-* (*skets-*), este valabil numai la jocuri și la sport. Așadar, după toate aparențele, aici sfera pur ludică și cea agonală se amestecă total. Apoi, mai există un cuvânt anume pentru „a pune rămășag", *apska-*. Merită a fi subliniată posibilitatea de a se da unui verb semnificația accesorie de „nu în serios, ci în glumă", printr-un prefix, *kip-*, care înseamnă textual „un pic, numai un pic", de pildă: *ániu* = el spune, *kípaniu* = el spune în glumă, fără să creadă serios ceea ce spune.

Privită în ansamblu, concepția asupra noțiunii de „joc" în limba blackfoot, în ceea ce privește abstractizarea și posibilitatea de exprimare, nu pare să fie prea departe de cea din limba elină, deși nu este identică.

Așadar, faptul că în limbile elină, indiană veche și chineză exprimarea noțiunii de competiție în general este distinctă de noțiunea de „joc", în timp ce limba blackfoot trasează limita într-un mod întrucâtva diferit, ne-ar putea face să înclinăm spre părerea că Bolkenstein are totuși dreptate și că această distincție lingvistică ar corespunde unei deosebiri sociologice și psihobiologice mai profunde între natura jocului și cea a competiției. Împotriva acestei

concluzii se ridică însă nu numai întregul material al culturii, care va fi prelucrat în cele ce urmează, dar și faptul că, în această privință, limbilor citate mai sus le pot fi opuse o serie de alte limbi, destul de depărtate între ele, în care noțiunea de „joc“ prezintă o concepție mai largă. În afară de cele mai multe limbi europene moderne, cele spuse sunt valabile pentru limbile latină, japoneză și cel puțin una dintre limbile semitice.

Ajutorul amabil al profesorului Rahder mi-a dat posibilitatea să fac câteva observații referitoare la limba japoneză. Spre deosebire de limba chineză și asemenea limbilor occidentale moderne, limba japoneză dispune de un singur cuvânt, foarte precis, pentru funcția de joc în general, și de respectivul antonim, care indică seriozitatea. Substantivul *asobi* și verbul *asobu* înseamnă: „joc în general, destindere, recreare, distracție, excursie, amuzament, extravaganță, joc de noroc, farniente, a zăcea nefolosit, a fi fără lucru“. Servește și pentru: „a juca ceva, a înfățișa ceva, a imita“. Vrednică de atenție este semnificația *speling*[6] *play*[7], adică mobilitatea restrânsă a unei roți sau a altui organ de mașină[8], întocmai ca în olandeză sau în engleză[9]. Interesant este și *asobu* în contextul „a studia sub conducerea cuiva, a studia undeva“, ceea ce amintește de cuvântul latinesc *ludus*, în înțelesul de școală. *Asobu* poate indica o luptă simulată, adică o luptă aparentă, dar nu o competiție ca atare, prin urmare iarăși o altă linie de demarcație între agon și joc. În sfârșit, *asobu*, comparabil aici cu cuvântul chinezesc *wan*, se aplică și reuniunilor japoneze de ceai cu preocupări artistice, reuniuni

[6] Joc (*ol.*) (*n.t.*).

[7] Joc (*engl.*) (*n.t.*).

[8] Este vorba de lărgimea golului dintre două piese care lucrează în contact (*n.t.*).

[9] Nu pot verifica dacă nu cumva este vorba aici de o influență a tehnicii engleze asupra limbii japoneze.

în cursul cărora se admiră și se apreciază obiecte de ceramică, în timp ce acestea trec din mână în mână. Relațiile cu „a mișca repede, a străluci, a zburda" par să lipsească.

O determinare amănunțită a concepției japoneze a jocului ar trebui să ne ducă la o cercetare mai aprofundată a culturii japoneze decât este locul aici sau decât îmi este mie posibil să fac. Aici sunt de ajuns următoarele. Seriozitatea extraordinară a idealului de viață japonez se ascunde în spatele unei ficțiuni, anume: că toate acestea nu sunt decât un joc. Așa cum s-a întâmplat cu *la chevalerie*[10] în Evul Mediu creștin, *bușido*-ul japonez s-a desfășurat în întregime în sfera jocului, îmbrăcând forme ludice. Limba păstrează această concepție în *asobase-kotaba*, adică în limba curtenitoare (literal: limba de joc), care este folosită în relațiile cu superiorii. Se presupune că membrii claselor sus-puse, în tot ceea ce fac, acționează în mod exclusiv într-o manieră ludică. Forma curtenitoare pentru „el sosește la Tokio", tradusă literal, sună: „el joacă sosirea la Tokio". Tot astfel, în loc de „am aflat că tatăl dumneavoastră a murit", se spune „am aflat că dumnealui tatăl dumneavoastră a jucat că moare". Acest mod de exprimare, dacă văd bine, este foarte apropiat de expresia olandeză, *u gelieve*[11], sau de expresia germană *Seine Majestät haben geruht*[12]. Persoana sus-pusă este văzută într-o situație elevată, în care numai bunul ei plac o poate determina să acționeze.

---

[10] Cavalerismul (*fr.*) (*n.t.*).

[11] Fie-vă pe plac (*ol.*), în înțelesul de: binevoiți (*n.t.*). – În stilul epistolar din zilele noastre, expresia este de cele mai multe ori înțeleasă greșit: ca și cum persoana care binevoiește să facă ceva ar fi subiectul locuțiunii verbale *a fi pe plac* (*n.a.*).

[12] Majestatea Sa a binevoit (*germ.*) (*n.t.*) – Ce-i drept, ideea de *ruhen* (a se odihni) intervine aici pe al doilea plan, deoarece *geruhen* (a binevoi) nu are la origine nici o legătură cu *ruhen*, ci corespunde cuvântului olandez medieval *roecken* (a fi îngrijorat); *cf.* ol. *roekeloos* (temerar) (*n.a.*).

În opoziție cu această învăluire a vieții nobile în sfera jocului, limba japoneză cunoaște o noțiune foarte pronunțată a seriozității, a ne-jocului. Pentru cuvântul *majime*, găsim următoarele semnificații: „seriozitate, sobrietate, gravitate, solemnitate", dar și: „calm, cinste, cuviință". Merge împreună cu cuvântul pe care îl traducem „obraz", în cunoscuta expresie chinezească „a-și pierde obrazul"[13]. Folosit adjectival, poate însemna și „prozaic", *matter of fact*[14]. Mai servește și în expresii ca „e ceva serios", „fără glumă", „a luat în serios ceea ce în intenție fusese glumă".

În limbile semitice, după cum mi-a explicat regretatul profesor Wensinck, sfera semantică a jocului este dominată de rădăcina *la'ab*, alături de rădăcina, evident înrudită cu ea îndeaproape, *la'at*. Totuși, aici, pe lângă semnificația „joc" în sensul propriu, este cuprinsă și cea de „râs" și de „ironie". Cuvântul arab *la'iba* cuprinde în general ideea de „a juca, a păcăli, a tachina". Cuvântul ebraico-arameean *la'ab* înseamnă „a râde" și „a-și bate joc". În limbile arabă și siriană, se adaugă acestei rădăcini și sensul de „a se îmbăla" (un sugar), care trebuie înțeles poate ca „a sufla balonașe din salivă", așa cum face copilul foarte mic, ceea ce se poate considera foarte bine ca fiind un joc. Sensurile „a râde" și „a [se] juca" merg împreună și în cuvântul ebraic *sahaq*. Apoi, mai este de remarcat sensul de „a cânta la un instrument muzical", pe care cuvântul arab *la'iba* îl are comun cu câteva limbi europene moderne. Punctul de pornire al exprimării noțiunii de „joc" nu pare să se afle, în grupul limbilor semitice, pe același teren ca în limbile studiate anterior. Vom reveni asupra unor date din limba ebraică, foarte importante pentru identitatea agonalului cu ludicul.

---

[13] Un amănunt interesant: „obraz" în înțelesul de „onoare, demnitate" se regăsește și în limba română (*n.t.*).

[14] Faptic, în fapt, de fapt (*engl.*) (*n.t.*).

Într-un ciudat contrast cu limba elină, cu exprimarea ei variată și eterogenă a funcției „joc“, limba latină nu are de fapt decât un singur cuvânt, care exprimă întregul domeniu „joc“ și „a juca“: *ludus, ludere,* iar *lusus* nu este decât un derivat al lui. Mai există și *iocus, iocari*, dar cu înțelesul specific de „glumă, șotie“. De fapt, în latina clasică, cuvântul acesta nu înseamnă „joc“. Fundamentul etimologic al lui *ludere*, cu toate că termenul poate fi folosit și pentru zbenguiala peștilor, pentru zborul jucăuș al păsărilor, pentru clipoceala apei, nu pare să fie situat în domeniul mișcării rapide, așa cum este cazul cu multe cuvinte care înseamnă „joc“, ci mai degrabă în cel al ne-seriozității, al aparenței, al ironiei. *Ludus, ludere* cuprinde jocul copiilor, destinderea, competiția, reprezentația liturgică și în general pe cea scenică, jocul de noroc; în expresia *lares ludentes,* înseamnă „a dansa“. Noțiunea „a lua înfățișarea de“ pare să se afle în prim-plan. Compusele *alludo, colludo, illudo* merg și ele, toate, în direcția irealului, amăgitorului. De această bază semantică se depărtează *ludi*, în înțelesul de „jocuri publice“, care au ocupat un loc atât de important în viața romană, și *ludus*, în înțelesul de „școală“, cel dintâi pornind de la sensul de „competiție“, iar al doilea de la cel de „exercițiu“.

Este ciudat că *ludus, ludere,* ca termen general pentru „joc, a juca“, nu numai că n-a trecut în limbile romanice, dar, după cum văd, nici n-a lăsat urme în ele. În toate limbile romanice, și se pare că încă dintr-o perioadă timpurie, termenul specific *iocus, iocari* și-a extins semnificația la cea de „joc, a juca“ și l-a înlocuit cu totul pe *ludus, ludere.* Formele sunt: în franceză *jeu, jouer*; în italiană *giuoco, giocare*; în portugheză *jogo, jogar*; în română *joc, a juca*[15]; în spaniolă

[15] Autorul face abstracție (credem că din cauza unei informări incomplete) de distincția existentă în limba română între cuplul *joc* și *a juca* și cuplul *joacă* și *a se juca* (*n.t.*).

juego, jugar[16]. Nu interesează aici dacă dispariția lui *ludus* s-a datorat unor cauze fonetice sau unora semantice.

Amploarea posibilităților de exprimare a cuvântului „joc" în limbile europene moderne este în general neobișnuit de mare. Atât în limbile romanice, cât și în cele germanice, vedem cuvântul „joc" extins la fel de fel de noțiuni de mișcare sau acțiune, care nu au nimic de-a face cu jocul, în sensul formal mai strict. Astfel de pildă, aplicarea termenului „joc, joacă" la mobilitatea restrânsă a pieselor unui mecanism este comună limbilor franceză, italiană, spaniolă[17], engleză, germană, olandeză și – așa cum am menționat mai sus – japoneză. Face impresia că noțiunea „joc" acoperă treptat o sferă tot mai mare, mult mai mare decât cea a lui παίζω (*paizō*) și chiar a lui *ludere* și în care semnificația ei specifică se dizolvă, ca să spunem așa, în general în cea de acțiune sau de mișcare ușoară. Fenomenul se poate observa în mod deosebit de limpede în limbile germanice.

Grupul de limbi germanice nu are, cum s-a arătat mai sus, nici un cuvânt comun pentru „joc" și „a [se] juca". Așadar, ca noțiune generală se pare că nu era conceput încă în presupusa perioadă paleogermanică. Dar de îndată ce fiecare ramură lingvistică germanică folosește un cuvânt pentru „joc, a [se] juca", aceste cuvinte evoluează semantic după linii absolut identice, sau, poate mai exact, atunci același grup de noțiuni, extins și uneori în aparență eterogen, apare ca fiind cuprins în acel termen.

În foarte puținul ce ni s-a transmis din limba gotică, adică nu mult mai mult decât un crâmpei din Noul Testament, nu se întâlnește nici un cuvânt pentru „joc", dar din traducerea Evangheliei după Marcu, cap. 10, vs. 34: καὶ ἐμπαίξουσιν

---

[16] Tot așa și cuvintele corespunzătoare din limbile catalană, provensală și retoromană.

[17] Și limbii române (*n.t.*).

αὐτῷ (*kai empaixousin autō*) „și-L vor batjocori" prin *jah bilaikand ina*, rezultă foarte categoric că limba gotică exprima ideea de „a juca" prin același *laikan* care a furnizat în limbile scandinave termenul general pentru „a juca" și care este reprezentat cu același înțeles și în engleza veche, și în grupul german. Chiar în limba gotică, *laikan* se întâlnește numai în înțelesul de „a sări". Am spus anterior că semnificația fundamentală concretă a unor cuvinte folosite pentru „joc" este cea de mișcare rapidă[18]. Poate că e mai corect să spunem: de mișcare vie, ritmică. Așa este dată în dicționarul lui Grimm semnificația de bază a substantivului german *Leich*, ale cărui semnificații secundare sunt situate în sfera jocului, în timp ce semnificațiile concrete ale cuvântului anglo-saxon *lâcan* sunt *to swing, wave about*[19] ca o corabie pe valuri, cuvântul putând fi folosit și pentru a desemna zborul jucăuș al păsărilor și pâlpâiala flăcărilor. Apoi, *lâc* și *lâcan*, ca și cuvintele din limba norvegiană veche *leikr* și *leika*, servesc pentru tot felul de jocuri, de dansuri și de exerciții corporale. În limbile scandinavice mai tinere, *lege, leka* păstrează aproape exclusiv înțelesul de „joc, a [se] juca"[20].

Proliferarea rădăcinii *spel* în limbile grupului german devine foarte clară datorită articolelor foarte amănunțite *Spiel* și *spielen* din *Deutsches Wörterbuch*, vol. X, 1, 1905, de M. Heyne c.s. Cu privire la contextul semantic al cuvântului „joc", frapează în primul rând următoarele. În limba olandeză se poate *een spelletje doen*[21], în limba germană se

---

[18] Să ne amintim de ipoteza lui Platon că jocul și-ar avea originea în nevoia puilor de animale de a sări, *Legile II*, 653.

[19] A oscila, a se legăna (*engl.*) (*n.t.*).

[20] Cuvântul norvegian vechi *leika* are, ca și cuvântul olandez *spelen* (a [se] juca), o arie semantică extraordinar de largă. Se folosește și pentru: a se mișca liber, a apuca, a efectua, a trata, a se ocupa cu ceva sau a-și trece vremea cu ceva, a se exercita în ceva.

[21] Face un mic joc (*ol.s*) (*n.t.*).

poate *ein Spiel treiben*[22], dar verbul corect corespunzător este chiar *a juca. Jucăm* un *joc.* Cu alte cuvinte: pentru a exprima natura activității, noțiunea conținută în substantiv trebuie repetată, pentru a putea servi ca verb de acțiune. Aceasta înseamnă, după toate aparențele, că natura acțiunii este atât de deosebită și de autonomă, încât – ca să spunem așa – se sustrage genurilor de activitate obișnuite; *a juca* nu înseamnă *a face,* în sensul obișnuit.

Un alt punct important este următorul. Reprezentarea „a [se] juca“ are neîncetat, în mintea noastră (toate acestea sunt valabile la fel de bine pentru *jouer* și *to play*, ca și pentru *spelen* și *spielen*), tendința evidentă de a slăbi, până la a deveni o noțiune exprimând în general o anumită activitate, care nu pare să mai aibă din joc, în sensul mai strict, decât una singură dintre diferitele lui însușiri, și anume fie nuanța unei anumite facilități, fie cea a unei anumite încordări și periculozități, sau cea a unei alternări, ori a unei anumite opțiuni libere. Am mai vorbit despre faptul că termenul „a juca“ servește tot timpul pentru a desemna o libertate de mișcare cu caracter restrâns. Cu prilejul devalorizării florinului, președintele Băncii Olandeze a spus, bineînțeles fără intenția de a fi poetic sau spiritual: „Pe un teren atât de limitat ca acela care a mai rămas pentru etalonul-aur, etalonul-aur nu mai poate juca.“[23] Expresii ca „a avea joc liber“, „a juca până la capăt“, „este ceva în joc“ dovedesc, toate, această deplasare a noțiunii de „joc“ înspre imprecizie. Aici nu este atâta vorba de un transfer conștient al noțiunii în alte reprezentări decât cele propriu-zise ale unei acțiuni ludice, cât de o autodizolvare, ca să spunem așa, a noțiunii într-o ironie inconștientă. Nu este, probabil, o întâmplare că în germana

[22] Face un joc (*germ.*) (*n.t.*).

[23] În sensul: nu mai poate avea joc, nu mai poate prezenta fluctuații (*n.t.*).

medievală *spil* și compusele lui au fost folosite cu atâta tragere de inimă în limba misticilor. Merită atenție și faptul că Immanuel Kant utilizează atât de des termeni ca *Spielen der Einbildung, Spiel der Ideen, das ganze dialektische Spiel der kosmologischen Ideen*[24].

Înainte de a trece la a treia rădăcină care exprimă în limbile germanice noțiunea de „joc", este cazul să precizăm că și limba engleză veche (sau anglo-saxonă) a cunoscut, pe lângă *lâc* și *plega*, cuvântul *spelian*, dar exclusiv în sensul specific de „a înfățișa pe altul, a reprezenta", *vicem gerere*[25]. Cuvântul acesta este folosit, de pildă, cu privire la țapul care a luat locul lui Isaac. Este o semnificație pe care o regăsim în termenul olandez *spelen*, dar aici nu în prim-plan. Relația pur gramaticală dintre cuvântul englez vechi *spelian* și termenul general „a [se] juca" din grupul german poate fi neglijată aici[26].

Cuplul englez *play, to play*[27] merită, din punct de vedere semantic, o atenție deosebită. Provine din anglo-saxonul *plega, plegan*, care înseamnă în principal „joc, a juca", iar în subsidiar și „mișcare rapidă, gest rapid, strângere de mână, bătaie din palme, a cânta la un instrument muzical", deci numai acțiuni concrete. Engleza mai recentă mai păstrează o bună parte din această semnificație mai largă; *cf.* de pildă la Shakespeare, *Richard al III-lea*, actul IV, scena 2:

Ah! Buckingham, now do I play the touch

---

[24] Jocurile închipuirii, jocul ideilor, întregul joc dialectic al ideilor cosmologice (*germ.*) (*n.t.*).

[25] A ține locul (*lat.*) (*n.t.*).

[26] Forma *spel* în cuvintele olandeze *kerspel* (= parohie) și *dingspel* (= pomelnic) este privită de obicei ca ținând de o rădăcină *spell-*, în olandeză *spellen* (= a silabisi), care a dat și în germană cuvântul *Beispiel* (= exemplu) și în engleză cuvintele *spell* (= silabisire) și *gospel* (= evanghelie) și care este considerată ca diferită de *spel* (= joc).

[27] Joc, a juca (*engl.*) (*n.t.*).

To try if thou be current gold indeed[28].

Formal, acestui cuvânt englez vechi *plegan* îi corespunde întocmai cuvântul saxon vechi *plegan*, cuvântul german vechi *pflëgan*, cuvântul frizon vechi *plega*. Toate aceste cuvinte, din care se trag direct cuvântul olandez *plegen* și cuvântul german actual *pflegen*, sunt situate, în ceea ce privește semnificația lor, în sfera abstractă. Ca semnificație primitivă, vine în prim-plan: „a răspunde de, a se expune primejdiei sau riscului pentru ceva sau pentru cineva“[29]. Pe aceeași linie urmează: „a se obliga, a veghea, a se îngriji de, a îngriji“. *Plegen* indică „executarea de acțiuni sacre, slavă, mulțumire, doliu, muncă, dragoste, vrăjitorie, drept... și joc“[30]. Se situează, așadar, în bună parte, în sfera sacrală, juridică și etică. Până acum, din pricina deosebirii de sens, s-a admis de cele mai multe ori că *to play* (= a juca) și cuvântul olandez *plegen* provin dintr-o formă fundamentală diferită, deși omonimă. Dacă cercetăm problema mai îndeaproape, constatăm că ambele cuvinte par să evolueze, unul pe linia concretă, celălalt pe cea abstractă, dar dintr-o sferă semantică aflată foarte

---

[28] Ah, Buckingham, acum trebuie să joc atingerea, / Ca să încerc dacă ești curat (*engl.*) (*n.t.*).

[29] *Cf.* Franck-Van Wijk, *Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal*[2]. (Dicționarul etimologic al limbii olandeze[2]), Haga, 1912, s.v. *plegen*; G.J. Boekenoogen și J.H. van Lessen, *Woordenboek der Nederlandsche taal* (Dicționarul limbii olandeze), XII, I, *idem*.

[30] Hadewych, XL, 7, ed. Johan Snellen, Amsterdam, 1907, pp. 49 s. urm.: *Der minnen ghebruken dat es een spel / Dat niemant wel ghetonen en mach, / Ende al mocht dies pleghet iet toenen wel, / Hine const verstaen dies noeit en plach* (Obiceiurile dragostei sunt un joc / Pe care nimeni nu vrea și nu poate să-l înfățișeze, / Și chiar dacă s-ar încumeta să arate din acest joc ceva, / Să-i înțelegi meșteșugul nu este niciodată o joacă). Aici, *plegen* poate fi privit fără nici un risc ca absolut sinonim cu „a [se] juca“.

aproape de cea a jocului. Am putea-o numi sfera ceremonială. Printre cele mai vechi semnificații ale cuvântului *plegen*, se numără și „a sărbători" sărbătorile și „a etala" lux. Tot aici intră și cuvântul olandez *plechtig* (= solemn). Cuvântului olandez *plicht* (= datorie, îndatorire) îi corespunde formal cuvântul anglo-saxon *pliht*[31], din care se trage cuvântul englez *plight*, dar acesta înseamnă în primă instanță „primejdie" și în subsidiar „eroare (confuzie), vină, blam", apoi *pledge, engagement*[32]. Verbul *plihtan* înseamnă „a expune la primejdii, a compromite, a îndatora". Din cuvântul germanic *plegan*, latina medievală timpurie îl preia pe *plegium*, care trece și el în franceza veche ca *pleige* și în engleză ca *pledge*. Cea mai veche semnificație a acestuia din urmă este „zălog, ostatic, garanție", apoi mai înseamnă *gage of battle*[33], adică „rămășag, miză", și în cele din urmă „ceremonia cu care se pecetluiește îndatorirea: consumarea în comun a băuturii", de unde „toast, făgăduială, legământ"[34].

Cine ar putea tăgădui că prin reprezentarea ideii de competiție, provocare, primejdie etc. se ajunge foarte aproape de noțiunea de „joc"? Jocul și primejdia, hazardul periculos, isprava, toate se află alături unele de altele. Am fi înclinați să tragem concluzia: cuvântul *plegen*, cu toate derivatele sale, atât cele referitoare la joc, cât și cele referitoare la datorie etc., țin de sfera în care „se află ceva în joc".

Cele spuse aici ne duc înapoi la raportul jocului cu competiția și cu lupta în general. În toate limbile germanice, și nu numai în acestea, cuvântul „joc" servește în mod regulat și pentru lupta serioasă cu armele. Poezia anglo-saxonă, ca

---

[31] Precum și *pleoh*, în frizona veche *plê* (= primejdie).

[32] Zălog, obligație (*engl.*) (*n.t.*).

[33] Gajul bătăliei (*engl.*) (*n.t.*).

[34] *Cf. pledge*, în aceste din urmă semnificații, anglo-saxonul *baedeweg, beadoweg* = *poculum certaminis, certamen* „pocalul întrecerii, întrecere".

să ne mulțumim cu un singur exemplu, este plină de întorsături de frază care exprimă acest lucru. Lupta se numește *headō-lâc*, *beadu-lâc*, jocul luptei, *âsc-plega*, jocul cu lancea etc. În acești compuși, avem de-a face fără îndoială cu comparații poetice, cu un transfer conștient al noțiunii de „joc" în noțiunea de „luptă". Același lucru mai poate fi valabil, deși mai puțin limpede, cu privire la *Spilodun ther Vrankon* „Aici au jucat francii", din *Cântarea lui Ludovic*, vechea epopee germană, care cântă izbânda repurtată asupra normanzilor la Saucourt, în anul 881, de regele vest-franc Ludovic III. Totuși, ar însemna să ne pripim dacă ne-am închipui că folosirea cuvântului „joc" pentru lupta serioasă nu este decât o simplă metaforă poetică. Aici, trebuie să ne deplasăm într-o sferă de idei primitivă, unde lupta serioasă cu armele, ca și competiția, sau agonul, care se poate întinde de la cele mai futile jocuri mărunte până la lupta sângeroasă și mortală, sunt cuprinse, dimpreună cu jocul propriu-zis, toate laolaltă, într-o reprezentare primară a unei încercări reciproce a norocului, legată de anumite reguli. Astfel privită, aplicarea cuvântului „joc" unei lupte pierde aproape cu totul caracterul de metaforă conștientă. Jocul este luptă, iar lupta este joc. Această concepție a corelației semantice cunoaște o ciudată ilustrare într-un citat din Vechiul Testament, la care am mai făcut aluzie când am vorbit despre noțiunea de „joc" în limbile semitice. În Cartea a II-a a Regilor, cap. 2, vs. 14, Abner îi spune lui Ioab: „Să se scoale tinerii și să joace înaintea noastră!" (*Surgant pueri et ludant coram nobis*). Vin câte doisprezece de fiecare parte; se ucid toți unii pe alții, iar locului unde au căzut i se dă un nume cu sonoritate eroică. Nu ne interesează dacă povestea este o legendă etimologică, menită să explice un nume topografic, sau dacă are un sâmbure istoric. Ceea ce ne interesează este că această acțiune se numește „joc" și că nu se spune defel: dar de fapt n-a fost un joc. Traducerea *ludant*, „să joace", e absolut impecabilă: limba ebraică folosește aici o formă

a rădăcinii *sahaq*, care înseamnă în primul rând „a râde“, apoi „a face ceva în glumă“, dar și „a dansa“[35]. Aici, nu este vorba de un transfer poetic: o astfel de luptă era un joc. *A fortiori*, prin urmare, nu avem motive să facem distincție între competiție, așa cum o întâlnim pretutindeni ca sferă noțională (cultura elină nu este câtuși de puțin singură în această privință)[36] și joc. Și mai decurge de aici încă o concluzie. Dacă cele două categorii, lupta și jocul, sunt neseparate în cultura arhaică, atunci asimilarea vânătorii cu jocul, așa cum apare ea pretutindeni în limbă și în literatură, nu mai are nevoie de altă explicație.

Cuvântul *plegan* ne-a dovedit că termenul folosit pentru joc poate să treacă în sfera ceremonialului. În această privință, ne stau mărturie, într-un mod foarte ciudat, cuvintele olandeze medievale *huweleec*, *huweleic*, azi *huwelijk* (= căsătorie), *feestelic* (= serbare, sărbătoare) și *vechtelic* (= luptă) și cuvântul frizon vechi *fyuchtleek*, formate, toate, din rădăcina *leik*, comentată mai sus și care a furnizat în limbile scandinavice termenul general pentru „joc“. În forma ei anglo-saxonă, *lâc*, *lâcan* înseamnă „a juca, a sări, a mișca ritmic“, dar și „sacrificiu, ofrandă, danie în general, favoare“, chiar și „generozitate“. Punctul de pornire se află aici probabil în noțiunea de „dans sacrificial solemn“, așa cum a presupus și Grimm[37]. Ipoteza este confirmată în mod deosebit de *ecgalâc* și *sveorđa-lâc*, dansul săbiilor.

---

[35] *Septuaginta* spune: Ἀναστήτωσαν δὴ τὰ παιδάρια καὶ παιζάτωσαν ἐνώπιον ἡμῶν (*Anastētōsan dē ta paidaria kai paizatōsan enōpion hēmōn*).

[36] Fie spus în treacăt că întrecerile ciudate dintre Thor și Loki, la Utgardaloki, *Gylfaginning*, 95, se numesc *Leika*.

[37] *Deutsche Mythologie* (Mitologia germană), ed. E.H. Meyer, I, Göttingen, 1875, p. 32; *cf.* Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte* (Istoria religiei germanice vechi), I, Berlin, 1934, p. 256, și Robert Stumpfl, *Kultspiele der Germanen als Ursprung des mittelalterlichen Dramas* (Jocurile cultuale ale vechilor germani ca origine a teatrului medieval), Bonn, 1936, pp. 122–123.

Înainte de a încheia cercetarea lingvistică a noțiunii de „joc", este cazul să mai discutăm despre câteva aplicații speciale ale termenului „joc" în limbă în general. În primul rând, despre folosirea cuvântului „a juca" pentru „a cânta dintr-un instrument". Am mai arătat că această semnificație este comună termenului arab *la'iba* și câtorva limbi europene, anume celor germanice, care, încă dintr-o perioadă mai veche, desemnau măiestria instrumentală în general cu ajutorul unui termen folosit pentru „a juca"[38]. Dintre limbile romanice, se pare că numai franceza cunoaște *jouer* și *jeu* cu acest înțeles[39], ceea ce ar putea fi o indicație că aici „este în joc" o influență germanică. Limbile elină și latină nu cunosc termenul cu acest înțeles, dar câteva limbi slave da, acestea din urmă probabil prin preluarea lui din germană. Faptul că în olandeză cuvântul *speelman*[40] a ajuns să însemne îndeosebi „muzicant" nu trebuie să aibă neapărat legătură cu cele spuse anterior; *speelman* corespunde direct cuvintelor *iocu-lator* (lat.) și *jongleur* (fr.), care și-au apropiat semnificația pe de o parte de cea de „poet-cântăreț", iar pe de alta de cea de „muzicant", și în cele din urmă de cea de „saltimbanc care face acrobații cu cuțite sau cu mingi".

Este cât se poate de evident că mintea omului înclină să includă muzica în sfera jocului. Activitatea muzicală poartă în ea însăși aproape toate semnalmentele formale ale jocului: activitatea se desfășoară înlăuntrul unui teren delimitat, este susceptibilă de repetare, se caracterizează prin ordine, ritm, alternanță și îi sustrage pe auditori și pe executanți din sfera

[38] Limba frizonă modernă face distincție între *boartsje* când se vorbește despre joaca de copii și *spylje* când se vorbește despre instrumente, acest din urmă termen fiind probabil preluat din olandeză.

[39] Limba italiană folosește termenul *sonare*, iar limba spaniolă *tocar*.

[40] Tradus literal, termenul înseamnă „om de joc". Înțelesul lui actual este „muzicant, lăutar" (*n.t.*).

„obișnuită", cu un sentiment de voioșie, care își păstrează tonul desfătător și înălțător chiar și în cazul unei muzici sumbre. Ar fi întru totul de la sine înțeles să cuprindem în joc orice fel de muzică. Dacă observăm însă că *a juca = a face muzică* nu se aplică niciodată la cânt (această aplicare pare să fie uzuală numai în câteva limbi), atunci devine mai probabilă ipoteza că aici momentul de legătură dintre „joc" și „iscusință instrumentală" trebuie căutat în noțiunea de „mișcare rapidă, abilă, regulată, a mâinilor".

Apoi, mai trebuie pusă în discuție încă o aplicare a cuvântului „joc", și anume o aplicare care se bucură de aceeași răspândire generală și care este la fel de evidentă ca și identificarea jocului cu lupta, anume cea a jocului în sensul erotic. Aproape că nu mai este nevoie să ilustrăm cu prea multe exemple cât de ușor poate fi folosit în limbile germanice cuvântul „a [se] juca" în înțeles erotic. Cuvintele olandeze *speelkind*[41], *aanspelen*[42] la câini, *minnespel*[43] nu sunt decât câteva exemple din multe. Cuvintele germane *Laich, laichen* (= icre, a depune icre), cuvântul suedez *leka*, la păsări, reprezintă același *laikan*, a [se] juca, despre care am mai vorbit. Cuvântul sanscrit *krīdati*, a [se] juca, servește ades în înțeles erotic: *krīdaratnam*, giuvaierul jocurilor, este un termen pentru „coit". De aceea și Buytendijk numește jocul dragostei „cel mai pur exemplu dintre toate jocurile, care prezintă în modul cel mai limpede toate semnalmentele lui"[44]. Aici, trebuie să facem însă o distincție precisă. După toate aparențele, de fapt nu actul pur biologic al împerecherii în sine este desemnat de mintea creatoare de limbă

---

[41] Traducere literală: „copil [rezultat] din joc". Înseamnă: „copil nelegitim" (*n.t.*).

[42] Traducere literală: „a înjuca". Înseamnă: „a se împerechea" (*n.t.*).

[43] Jocul dragostei (*ol.*) (*n.t.*).

[44] *Loc. cit.*, p. 95; *cf.* pp. 27–28.

drept joc. Acestuia nu i se pot aplica nici semnalmentele formale, nici cele funcționale, ale jocului. În schimb, pregătirea și preambulul lui, calea către el sunt de cele mai multe ori pline cu tot felul de momente ludice. Anume, cele spuse sunt valabile cu privire la cazurile în care unul dintre sexe trebuie să-l câștige pe celălalt în vederea împerecherii.

Elementele dinamice ale jocului, despre care vorbește Buytendijk: crearea de obstacole, surpriza, poza, elementul de tensiune, toate fac parte din *flirt* și *wooing*[45]. Totuși, nici aceste funcții nu pot fi încă privite ca un joc închis, în sensul cel mai strict al cuvântului. Abia în pașii de dans și în ostentația păsărilor își găsește expresie un element ludic clar. Dezmierdările în sine mai au în foarte mică măsură acest caracter, și am ajunge pe un făgaș greșit dacă am include coabitarea însăși, ca joc al dragostei, în categoria jocului. Semnalmentele formale ale jocului, așa cum am socotit că trebuie să le formulăm, nu sunt împlinite de faptul biologic al împerecherii. Limba face chiar, de regulă, o distincție categorică între „împerechere" și „jocul dragostei". Cuvântul *a [se] juca* se aplică îndeosebi relațiilor amoroase care ies din cadrul normei sociale. Limba blackfoot folosește, cum am văzut, același cuvânt *koăni* pentru joacă (a copiilor) în general și pentru acțiunile amoroase nepermise. Dacă privim bine lucrurile, se pare că tocmai cu privire la semnificația erotică a cuvântului *a [se] juca*, în ciuda răspândirii lui generale și cu toate că este atât de curentă, trebuie să vorbim despre o metaforă tipică și conștientă.

Valoarea noțională a unui cuvânt în limbă este determinată în același timp și de cuvântul care exprimă noțiunea

---

[45] Flirt, curtare (*engl.*) (*n.t.*) – Pentru *wooing*, limba olandeză nu are un termen echivalent; *vrijen* nu-i mai corespunde, cel puțin în olandeza actuală (*n.a.*).

antonimă. Antonimul jocului este pentru noi *seriozitatea*, dar și, într-un sens mai special, *munca*, în timp ce antonimul *seriozității* poate fi *și gluma* sau *toana*. Antonimia complementară joc–seriozitate nu este exprimată în toate limbile în mod atât de complet prin două cuvinte de bază ca în limbile germanice, unde *ernst* în grupul german, olandez și englez corespunde întocmai, ca folosire și ca sens, cu scandinavicul *alvara*. La fel de categoric este exprimată antonimia în elină: σπουδή-παιδιά. Alte limbi au pentru antonimul *jocului* o denumire adjectivală, dar le lipsește cu totul sau aproape cu totul un substantiv. Aceasta înseamnă că abstractizarea noțiunii nu a fost dusă complet până la capăt. Limba latină dispune de adjectivul *serius*, dar nu dispune de un substantiv corespunzător. *Gravis, gravitas* pot însemna „serios“ și „seriozitate“, dar nu sunt specifice pentru această noțiune. Limbile romanice continuă să se descurce cu ajutorul unui derivat al adjectivului: în italiană *serietà*, în spaniolă *seriedad*. Franceza substantivează de nevoie noțiunea: *sériosité* nu are, ca termen, decât o viață palidă.

La σπουδή, punctul de pornire semantic se află în semnificația „zel“, „iuțeală“, la *serius* poate în „greu“, cuvânt cu care este socotit a fi înrudit. Cuvântul germanic creează mai multe dificultăți. Ca semnificație de bază a lui *ernest*, *ernust, eornost,* contează de obicei „luptă“. Într-adevăr, în unele cazuri, *ernest* poate însemna pur și simplu „luptă“. Este însă îndoielnic dacă termenul norvegian vechi *orrusta* (*proelium* = bătălie) și termenii englezi vechi *ornest* (duel, luptă singulară) și *pledge* (zălog, provocare la duel), care în engleza de mai târziu s-au suprapus formal pe *earnest*, oricât de perfect ar intra toate aceste semnificații în același context, se bazează pe aceeași tulpină etimologică pe care se bazează și *eornost*.

În general, suntem poate îndreptățiți să tragem concluzia că termenii pentru *seriozitate*, fie în grecește, în germanică

sau aiurea, reprezintă un efort secundar al limbii de a exprima, în opoziție cu noțiunea generală de „joc", pe cea de „ne-joc". Această exprimare a fost găsită apoi în sfera „zel, tensiune, osteneală", cu toate că acestea, în sine, puteau fi, toate, legate și de joc. Apariția unui termen *seriozitate* înseamnă că noțiunea „joc", ca o categorie generală autonomă, a devenit pe de-a-ntregul conștientă. De aceea, tocmai limbile germanice, care au conceput noțiunea de „joc" în mod atât de deosebit de larg și de categoric, au numit și opusul ei în mod la fel de energic.

Dacă, făcând abstracție de problema lingvistică, considerăm cuplul de noțiuni joc–seriozitate ceva mai îndeaproape, constatăm că în el cei doi termeni nu sunt de egală valoare. *Joc* este aici termenul pozitiv, iar *seriozitate* cel negativ. Conținutul semantic al termenului *seriozitate* este determinat și epuizat prin negarea jocului: *seriozitatea* este *ne-joc*, și altceva nimic. Conținutul semantic al cuvântului *joc*, în schimb, nu este câtuși de puțin definit sau epuizat prin *ne-seriozitate*. *Jocul* este ceva specific. Noțiunea de *joc* ca atare este de un ordin superior celei de *seriozitate*. Pentru că *seriozitatea* încearcă să excludă *jocul*, dar *jocul* poate foarte bine să includă în el *seriozitatea*.

Cu această reînnoită rememorare a caracterului foarte autonom și primar al jocului, putem trece la considerarea elementului ludic al culturii ca fenomen istoric.

III

JOCUL ȘI COMPETIȚIA CA FUNCȚII CREATOARE DE CULTURĂ

Prin „elementul ludic al culturii“ nu vrem să înțelegem aici că printre diferitele activități ale vieții culturale jocurile ocupă un loc important și nici că printr-un proces evolutiv cultura ar proveni din joc, în așa fel încât ceva care la origine a fost joc s-a prefăcut mai târziu în ceva care n-a mai fost joc și poate să ia numele de cultură. Reprezentarea care se desfășoară în cele ce urmează este aceasta: cultura apare în formă de joc, cultura la început este jucată. Chiar și activitățile care sunt orientate direct spre satisfacerea unor nevoi ale vieții, de pildă vânătoarea, caută bucuros, în societatea arhaică, forma ludică. Viața socială își capătă veșmântul cu forme superbiologice, care îi conferă o valoare superioară, în chip de jocuri. În acele jocuri, comunitatea își exprimă interpretarea ei privitoare la viață și la lume. Această aserțiune nu trebuie înțeleasă așadar în sensul că jocul se permută sau se preface în cultură, ci mai degrabă în sensul că, în fazele ei originare, cultura are caracterul unui joc, că este înfățișată în formele și în starea de spirit ale jocului. În dubla unitate a culturii și a jocului, jocul este faptul primar, perceptibil în mod obiectiv, determinat în mod concret, în timp ce cultura nu este decât calificarea care face ca judecata noastră istorică să adere la cazul dat. Această concepție se află foarte aproape de cea a lui Frobenius, care, în lucrarea sa *Kulturgeschichte Afrikas*[1], vorbește despre devenirea culturii *als eines aus dem*

---

[1] P. 25.

natürlichen „Sein" aufgestiegenen „Spieles"[2]. Totuși, după părerea mea, această raportare a culturii la joc este concepută de Frobenius în mod prea mistic și este definită prea vag. El omite să arate cu degetul elementul ludic în faptele de cultură.

În procesul evolutiv al unei culturi, relația dintre joc și ne-joc, presupusă a fi originară, nu rămâne neschimbată. În general, când cultura înaintează, elementul ludic trece pe ultimul plan. De cele mai multe ori, îl găsim transferat în bună parte în sfera sacrală sau cristalizat în înțelepciune și în poezie, în viața juridică, în formele vieții de stat. Atunci, calitatea „joc" dispare, de obicei, cu totul în fenomenele de cultură. Totuși, în orice moment instinctul de a juca se poate repune în vigoare cu toată forța, chiar și în formele unei culturi foarte evoluate, antrenând atât individul, cât și masele, în iureșul unui joc uriaș.

Se înțelege de la sine că relația dintre cultură și joc trebuie căutată mai cu seamă în formele superioare ale jocului social, acolo unde își duce el existența în acțiunea ordonată a unui grup sau a unei comunități, sau a două grupuri unul față de celălalt. Jocul de unul singur nu devine rodnic pentru cultură decât într-o măsură restrânsă. Am arătat mai sus că toți factorii de bază ai jocului, chiar și cei ai jocului în colectiv, sunt reprezentați chiar și în viața animalelor. Ei sunt: lupta, spectacolul, provocarea, ostentația exhibiționistă, simularea, regula restrictivă. Extrem de ciudat este faptul că tocmai păsările, atât de depărtate de om din punct de vedere filogenetic, au atâtea elemente comune cu omul: găinile sălbatice execută dansuri, ciorile organizează zboruri competiționale, păsările paradisului și altele își împodobesc cuibul, păsările cântătoare creează melodii. Așadar, competiția și reprezentația, ca divertismente, nu *provin din* cultură, ci o *precedă*.

---

[2] Ca despre un „joc" ivit din „existența" firească (*germ.*) (*n.t.*).

Jocul în colectiv are, în majoritate, caracter antitetic. El se joacă de cele mai multe ori „între“ două partide. Dar nu neapărat. Un dans, un cortegiu, un spectacol pot fi foarte bine lipsite cu totul de acest caracter antitetic. Antitetic, în sine, nu înseamnă încă antagonic, sau agonal, sau agonistic. Un cuplet dialogat, cele două jumătăți ale unui cor, un menuet, partidele sau știmele unui ansamblu muzical, jocurile cu caracter de ștafetă, atât de importante în etnografie, sunt exemple de jocuri antitetice, care nu trebuie să fie neapărat agonale, cu toate că elementul competițional este adeseori prezent în ele. Se întâmplă destul de des ca o activitate, care în sine înseamnă un joc închis, de pildă prezentarea unui spectacol de teatru sau de operă, să devină în a doua instanță obiectul unei întreceri, datorită faptului că atât compunerea, cât și executarea au loc în cadrul unui concurs cu premii, așa cum a fost cazul cu teatrul elin.

Printre semnalmentele generale ale jocului, am considerat mai sus că se numără încordarea și nesiguranța. Tot timpul se pune problema: va reuși jocul? Chiar și în cazul jocurilor solitare, de îndemânare, de inteligență sau de noroc (pasiență, joc enigmistic, cuvinte încrucișate, diabolo) este îndeplinită această condiție. În jocul antitetic de tip agonal, acest element de tensiune, de hazard, de nesiguranță se intensifică în ultimul grad. Dorința de a câștiga devine o patimă, care amenință să anuleze cu totul caracterul agreabil al jocului. Aici, apare însă încă o deosebire importantă. La jocul care este pur de noroc, tensiunea nu se transmite de la jucători la spectatori decât într-o măsură redusă. Jocurile de noroc în sine sunt remarcabile obiecte de cultură, dar, cu toate acestea, trebuie să le calificăm drept sterile pentru cultura însăși. Ele nu dau naștere la beneficii noi pentru minte sau pentru viață. Altfel stau lucrurile de îndată ce jocul competițional cere îndemânare, pricepere, sprinteneală, curaj sau putere. Încordarea spectatorilor este cu atât mai mare, cu

cât jocul este mai „greu". Chiar și jocul de șah îi captivează pe cei din jur, cu toate că această preocupare rămâne stearpă pentru cultură și nici nu conține vreo frumusețe vizibilă. Dacă jocul generează frumusețe, valoarea lui pentru cultură iese pe dată la iveală. O asemenea valoare estetică nu este însă indispensabilă pentru devenirea culturii. Valorile care înalță jocul la rang de cultură pot fi foarte bine fizice, intelectuale, morale sau spirituale. Cu cât este jocul mai apt de a spori tonusul vital al individului sau al grupului, cu atât mai intim trece în cultură. Spectacolul sacru și competiția festivă sunt cele două forme care revin pretutindeni și în care cultura se dezvoltă *ca* joc și *în* joc.

Aici, reapare pe dată întrebarea pe care am enunțat-o în capitolul precedent[3]: avem oare dreptul să includem orice competiție, fără rezervă, în noțiunea de „joc" ? Am văzut că grecii nu au inclus în bloc ἀγών-ul în παιδιά, ceea ce s-a putut însă explica nemijlocit prin etimologia celor două cuvinte. Totuși, παιδιά exprima în mod atât de direct și de clar puerilitatea, încât nu a putut fi aplicat luptelor sportive serioase decât în sens figurat. Termenul *agōn*, dimpotrivă, denumea competița văzută de pe altă latură; semnificația cea mai originară a cuvântului ἀγών pare să fie „reuniune" (*cf.* ἀγορά). Totuși, Platon a folosit, după cum am văzut, παίγνιον (*paignion*) pentru dansurile sacre, τὰ τῶν κορήτων ἐνόπλια παίγνια (*ta tōn korētōn enoplia paignia*) și παίγνια (*paignia*) pentru ritualurile sacre în general. Dar faptul că cele mai multe competiții ale vechilor greci erau disputate, după cât se pare, cu cea mai deplină seriozitate, nu este câtuși de puțin un motiv suficient pentru a separa agonul de joc. Seriozitatea cu care se practică o competiție nu înseamnă câtuși de puțin negarea caracterului ei ludic. Deoarece competiția prezintă toate semnalmentele formale și aproape toate semnalmentele

[3] Pp. 79, 80, 93.

funcționale ale jocului. Acestea sunt exprimate, am putea spune, în mod sintetic, în cuvântul olandez *wedkamp* (= competiție): spațiul de joc = *campus*, și *wedden* (= a paria), adică stabilirea simbolică a ceea ce este „în joc", a punctului purtător de tensiune și deci a „riscului". Reamintim aici curioasa mărturie din Biblie (II Regi, cap. 2, vs. 14), unde un duel colectiv mortal este totuși desemnat cu un cuvânt care înseamnă *a juca* și care ține de sfera lui *a râde*. Pe un vas grecesc, se poate vedea o luptă armată, caracterizată drept agon de către flautistul care o acompaniază[4]. Jocurile olimpice au cunoscut și lupte singulare mortale[5]. Formidabilele tururi de forță cu care se iau la întrecere Thor și oamenii săi la Utgard-Loki cu slujitorii acestuia sunt denumite *Leika*, termen situat în mod precumpănitor în sfera jocului. Nu mi s-a părut că suntem prea îndrăzneți când am considerat că separarea denumirilor folosite de limba elină pentru joc și pentru competiție este o carență, mai mult sau mai puțin întâmplătoare, în ceea ce privește abstractizarea noțiunii generale. Pe scurt: la întrebarea dacă avem dreptul să clasificăm competiția ca atare în categoria „joc", putem răspunde, cu toată hotărârea, afirmativ.

Ca și despre orice alt joc, se poate spune și despre competiție că, până la un anumit grad, este lipsită de scop. Cu alte cuvinte: competiția se desfășoară în ea însăși, iar rezultatul ei nu face parte din procesul de viață necesar al grupului. Înțelepciunea populară exprimă limpede acest lucru în cuvintele: „nu-mi pasă de bile, îmi pasă de joc" – adică: elementul final al acțiunii se situează în primă instanță în desfășurarea ei ca atare, fără nici un raport direct cu ceea ce urmează. Rezultatul jocului, ca fapt obiectiv, este în sine nesemnificativ și indiferent. Șahul Persiei, care, aflat în vizită în Anglia, a

---

[4] Pauly-Wissowa, XII, c. 1860.

[5] *Cf.* Harrison, *Themis*, pp. 221[3], 323, care îi dă dreptate lui Plutarh (după părerea mea: pe nedrept), acolo unde acesta consideră că forma respectivă este opusă agonului.

refuzat invitația de a asista la o cursă de cai, motivând „că știe foarte bine cum că un cal aleargă mai repede decât celălalt", avea, din punctul lui de vedere, perfectă dreptate. Șahul a refuzat să intre într-o sferă de joc străină lui, a vrut să rămână un profan. Rezultatul unui joc sau al unei competiții devine important numai pentru cei care intră în sfera jocului ca jucători sau ca spectatori (la fața locului, prin radio sau indiferent cum) și care au acceptat regulile lui. Au devenit părtași la joc și vor să fie părtași. Pentru ei, nu este nesemnificativ sau indiferent dacă va câștiga Njord sau Triton.

Este „ceva în joc"; în acest termen este inclusă în modul cel mai precis esența jocului. Acest ceva nu este însă rezultatul material al acțiunii ludice, de pildă că mingea de golf se află în gaură, ci faptul ideal că jocul a reușit sau nu. Acest „a reuși" creează pentru jucător o satisfacție care durează mai mult sau mai puțin. Același lucru se poate spune și despre jocul solitar. Sentimentul de satisfacție crește datorită prezenței unor spectatori, dar aceștia nu sunt indispensabili. Cel care face o pasiență resimte o dublă plăcere dacă îl privește cineva, dar poate să se și lipsească de privitor. Esențial la orice joc este faptul că propria reușită poate constitui o mândrie față de alții. Pescarul sportiv este tipul curent al cazului enunțat. Vom mai reveni asupra acestei mândrii.

Noțiunea aflată în cea mai strânsă legătură cu jocul este cea de „câștig". În cazul jocului solitar, a atinge scopul jocului nu înseamnă *a câștiga*. Noțiunea de „câștig" apare abia atunci când se joacă împotriva altora.

Ce înseamnă „a câștiga"? Ce se câștigă? „A câștiga" înseamnă „a părea superior" la sfârșitul jocului. Dar valabilitatea acestei superiorități aparente are tendința de a se extinde la superioritatea aparentă în general. Jucătorul a câștigat astfel ceva mai mult decât prin jocul în sine. A câștigat considerație, a dobândit cinstire. Iar această cinstire și această considerație se răsfrâng întotdeauna direct asupra întregului

grup al câștigătorului. Iată deci o nouă calitate importantă a jocului: succesul repurtat prin el poate trece în mare măsură de la individ la grup. De și mai mare importanță este însă trăsătura următoare. În instinctul agonal, nu avem de-a face în primul rând cu o dorință de putere sau cu o voință de a domina. Primară este năzuința de a-i întrece pe alții, de a fi primul și ca atare de a fi onorat. Problema dacă drept urmare persoana sau grupul își extinde puterea materială este abia a doua la rând. Principalul este „să fi câștigat". Cel mai pur exemplu de triumf care nu se manifestă în nimic vizibil sau consumabil decât doar în însăși câștigarea partidei este șahul.

Omul luptă *pentru* ceva sau joacă *pe* ceva. În primă și ultimă instanță, izbânda însăși este cea pentru care luptă sau joacă omul, dar cu această izbândă se asociază tot felul de moduri în care poate fi gustată. În primul rând ca victorie, ca triumf, sărbătorit de grup prin aclamații și ovații. Ca urmare remanentă, decurg din izbândă onoare, considerație, prestigiu. De regulă însă, încă de la abordarea jocului se leagă de câștig ceva mai mult decât numai onoarea. Jocul are o miză. Miza poate fi simbolică sau poate să aibă valoare materială și poate avea și valoare pur ideală. Miza este o cupă de aur, o bijuterie, o prințesă sau un gologan, viața jucătorului sau fericirea tribului. Poate fi un gaj sau un premiu. Gajul, rămășagul, *vadium, gage* reprezintă obiectul pur simbolic, care se pune sau se aruncă înlăuntrul spațiului de joc. Premiul poate fi o cunună de laur sau o sumă de bani, sau orice altă valoare materială. Cuvântul *pretium* apare, din punct de vedere etimologic, în sfera schimbului de valori, și conține o noțiune de „contra", dar se deplasează spre cea a jocului. *Pretium* „preț" înseamnă pe de o parte *pretium iustum*, echivalentul medieval al noțiunii moderne de valoare comercială, iar pe de altă parte înseamnă elogiu și onoare. Este aproape imposibil de făcut o separare semantică precisă între sferele *premiu, câștig* și *[răs]plată*. [Răs]plata se situează întru totul

în afara sferei jocului: ea înseamnă compensarea justă a unui serviciu prestat sau a unei munci prestate. Omul nu joacă pentru [răs]plată, ci muncește pentru [răs]plată. Totuși, limba engleză își ia cuvântul pentru [răs]plată, *wages*, tocmai din sfera jocului. *Câștigul* se află în aceeași măsură înlăuntrul sferei schimbului economic, ca și în cea a jocului împotriva unui adversar: negutătorul realizează un câștig, jucătorul câștigă partida. *Premiul* (*prețul*) ține de jocul competițional, de loterii și de marfa din magazin. Între *a marca prețul* și *a prețui* se întinde antinomia dintre seriozitate și joc[6]. Elementul de pasiune, de hazard, de cutezanță este propriu atât activității economice, cât și jocului. Cupiditatea pură nu face comerț și nu joacă. Îndrăzneala, hazardul, nesiguranța rezultatului, încordarea alcătuiesc esența și valoarea jocului și, când această valoare crește mult, îl fac pe jucător să nu mai fie conștient că joacă.

Cuvântul grecesc pentru premiul oferit luptătorilor, ἆθλον (athlon), este derivat de unii din aceeași rădăcină care a dat în olandeză *wedde, wedden* (= pariu, a paria) și în latină *vadimonium*. Printre cuvintele provenite din acea rădăcină, se numără și ἀθλητής (athlētēs). „Lupta, sforțarea, exercițiul“, și ca urmare și „a îndura, a suferi, a rezista, fatalitatea“[7], sunt noțiuni reunite aici. Efortul, zelul mai sunt încă exprimate și în germanicul *wedden*, dar observăm că acest cuvânt lunecă înspre sfera vieții juridice[8], despre care vom vorbi curând mai pe larg.

De orice competiție se leagă nu numai un „*pentru* ceva“, ci și un „*în* ceva“ și un „*cu* ceva“. Omul luptă pentru a fi primul în putere sau în îndemânare, în cunoștințe sau în

---

[6] În limba olandeză, *prijs* înseamnă și *premiu*, și *preț*, dar verbul *prijzen* are participii distincte pentru cele două sensuri (*n.t.*).

[7] *Cf.* corelația dintre ἀγών (agōn) și ἀγωνία, care înseamnă mai întâi luptă competițională, iar mai târziu și luptă sufletească.

[8] În limba olandeză: *wet* = lege (*n.t.*).

iscusință, în lux sau în bogăție, în generozitate sau în fericire, în descendență sau în numărul de copii. Omul luptă cu forța sa trupească, cu armele, cu mintea sau cu mâna, cu ostentația, cu vorbele mari (lăudându-se, dându-și aere, înjurând), cu zarul, sau în sfârșit cu șiretenia și cu înșelăciunea. Despre acestea din urmă vom adăuga aici numai un cuvânt. Avem sentimentul că, prin folosirea șireteniei și a înșelăciunii, caracterul ludic al competiției este, după toate aparențele, întrerupt și suspendat. Căci esența jocului este faptul că se ține seama de reguli. Totuși, cultura arhaică nu ne dă dreptate în această judecată morală a noastră, și nici spiritul popular. În fabula cu iepurele și ariciul, care câștigă cursa prin înșelăciune, trișorului i se atribuie rolul de erou. Dintre eroii mitologici, mulți câștigă datorită înșelăciunii sau ajutorului din afară. Pelops îl corupe pe conducătorul carului lui Oinomaos, care introduce pene de ceară în osii. Iason și Tezeu câștigă în încercările la care au fost supuși, datorită Medeii și Ariadnei, iar Gunther datorită lui Siegfried. În *Mahābhārata*, Kauravii câștigă la zaruri prin înșelăciune. Printr-o dublă înșelăciune, Freya obține ca Wotan să le dăruiască longobarzilor izbânda. Asii încalcă jurămintele făcute Giganților.

În toate acestea, șiretenia a devenit ea însăși, la rândul ei, ca să spunem așa, o temă competițională și o figură de joc. Trișorul, după cum am spus mai sus, nu este un om care strică jocul. El se preface că respectă regulile jocului și continuă să joace cu ceilalți până ce este prins[9].

---

[9] Nu pot descoperi o legătură directă între eroul legendar, care își atinge scopul prin șiretenie și înșelăciune, și figura zeului, care este în același timp binefăcătorul și înșelătorul oamenilor. Vezi W.B. Kristensen, *De goddelijke bedrieger* (Înșelătorul divin), Mededeelingen der K. Akad. v. Wetensch, afd. Letterk (Comunicările Academiei Regale de Științe, secția Literatură), 66 b, nr. 3, 1928, și J.P.B. de Josselin de Jong, *De oorsprong van den goddelijken bedrieger* (Originea înșelătorului divin), *ibid.*, 68 b, nr. 1, 1927.

Imprecizia limitelor dintre joc și seriozitate nu reiese nicăieri cu atâta pregnanță ca în cele ce urmează. Jucăm la ruletă și „jucăm la bursă". În primul caz, jucătorul va admite că acțiunea lui este un joc, în al doilea nu. Cumpărarea și vânzarea în speranța unor șanse nesigure ca prețurile să urce sau să coboare contează ca un element component al „vieții de afaceri", al funcției economice a comunității. În ambele cazuri arătate, năzuința este cea de a obține un câștig. În primul caz, se admite în general caracterul pur aleatoriu al șansei, dar nu în întregime, pentru că există „sisteme" de a câștiga. În celălalt caz, jucătorul se îmbată cu o anumită iluzie: că poate prevedea tendința viitoare a pieței. Deosebirea dintre cele două atitudini mentale este extrem de redusă.

În acest context, merită atenție faptul că două forme de aranjamente comerciale bazate pe șansa unei îndepliniri viitoare au provenit direct din pariuri, așa încât putem sta la îndoială dacă elementul primar a fost aici jocul sau preocuparea serioasă. Atât la Genova, și la Anvers, negutătoria pe termen și asigurarea pe viață apar, la sfârșitul Evului Mediu, sub formă de pariuri referitoare la eventualități de tip ne-economic, ca „viața și moartea unor persoane, călătorii sau pelerinaje, sau nașterea de băieți sau fetițe, sau cucerirea unor țări, cetăți ori orașe"[10]. Asemenea aranjamente, chiar acolo unde luaseră un caracter întru totul mercantil, au fost interzise în mod repetat, printre alții și de Carol Quintul, ca fiind un nepermis joc de noroc[11]. Cu prilejul alegerii unui

---

[10] Anthonio van Neulinghem, *Openbaringe van 't Italiaens boeckhouden* (Arătarea contabilității italiene), 1631, pp. 25, 26, 77, 86, *cf.* 91 și urm.

[11] Verachter, *Inventaire des Chartes d'Anvers* (Inventarul hrisoavelor din Anvers), nr. 742, p. 215; *Coutumes de la ville d'Anvers* (Obiceiurile orașului Anvers), II, p. 400, IV, p. 8; *cf.* E. Bensa, *Histoire du contrat d'assurance au Moyen Âge* (Istoria contractului de asigurare în Evul Mediu), 1897, pp. 84 și urm.: la Barcelona în 1435, la Genova

nou papă, se făceau pariuri ca la o cursă de cai din zilele noastre[12]. În secolul al XVII-lea, unele tranzacții comerciale pe termen mai erau cunoscute încă tot ca „prinsori".

Etnologia a arătat cu tot mai multă claritate că în perioadele culturilor arhaice viața socială se bazează de obicei pe o alcătuire antitetică și antagonică a comunității înseși și că întreaga lume de idei a unei asemenea comunități se rânduiește în conformitate cu antagonismul conținut în acea structură dualistă. Pretutindeni se găsesc urme ale acestui dualism primitiv, care împarte tribul în două jumătăți, opuse și exogame, sau frății. Cele două grupuri se deosebesc prin totemul lor. Un om este al corbului sau al broaștei țestoase, având, datorită acestei apartenențe, un întreg sistem de obligații, interdicții, datini și obiecte venerate, care țin de corb sau de broasca țestoasă. Relațiile dintre cele două jumătăți de trib sunt relații de luptă și de concurență reciprocă, dar în același timp de asistență mutuală și de schimb de bune oficii. Își trăiesc viața publică a tribului împreună, s-ar putea spune, într-un șir nesfârșit de solemnități, formalizate până în cel mai mic amănunt. Sistemul dualist care separă cele două jumătăți ale tribului se extinde asupra întregii lor lumi de reprezentări. Orice ființă, orice obiect aparține uneia sau celeilalte dintre părți, așa încât întregul cosmos este cuprins în această clasificare.

Pe lângă împărțirea după jumătățile de trib, mai funcționează și gruparea după sexe, care poate fi exprimată de asemenea într-un dualism în întregime cosmic, de pildă antinomia chineză dintre *yin* și *yang*, principiul feminin și

---

în 1467: *decretum ne assecuratio fieri possit super vita(m) principum et locorum mutationes* „hotărârea să nu poată să devină asigurare privind viața principilor și schimbările de locuri".

[12] R. Ehrenberg, *Das Zeitalter der Fugger* (Epoca Fugger-ilor), Jena, 1912, II, pp. 19 și urm.

cel masculin, care mențin, în alternare și în colaborare, ritmul vieții. Dar, și în această grupare după sex, la obârșia sistemului de idei în care ea se exprimă se află tot separarea concretă, în cete de tineri și de fete, care la serbările anotimpurilor se provoacă unele pe altele, în forme rituale, prin cântece dialogate și prin jocuri.

La serbările anului nou, intră în acțiune concurența, fie între cele două grupuri opuse ale tribului, fie între sexe. Efectul creator de cultură al competițiilor festive de tot felul, care se organizează la schimbarea anotimpurilor, nu a fost pus în lumină pentru nici una dintre marile culturi în mod atât de clar pe cât l-a pus Marcel Granet pe cel al Chinei vechi. Imaginea pe care o desenează el, o fi ea o construcție ridicată pe temelia interpretării cântecelor vechi, dar este atât de strâns argumentată și se leagă atât de perfect cu tot ceea ce ne-a furnizat etnologia cu privire la societatea arhaică, încât o folosim fără nici o șovăire ca dată certă a istoriei culturii[13].

Granet mai descrie drept faza originară a civilizației chineze o situație în care clanurile rurale celebrează serbările anotimpurilor prin tot felul de întreceri, menite să promoveze începerea încolțirii și a creșterii plantelor. Faptul că în general acestea sunt efectele urmărite prin așa-numitele acțiuni culturale primitive este destul de cunoscut. De fiecare solemnitate bine îndeplinită sau de fiecare joc sau concurs câștigat, îndeosebi de jocurile sacre, se leagă, pentru comunitatea arhaică, convingerea profundă a unei izbăviri obținute pentru grup. Sacrificiile sau dansurile sacre au reușit: acum totul e bine, forțele superioare sunt cu noi, ordinea

---

[13] M. Granet, *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*, Paris, 1919; *Danses et légendes de la Chine ancienne*, Paris, 1926; „La Civilisation chinoise, la vie publique et la vie privée“, în *L'Évolution de l'humanité* (Evoluția omenirii), nr. 25, Paris, 1929.

lumii a fost păstrată, bunăstarea cosmică și socială a noastră și alor noștri a fost asigurată. Firește, nu trebuie să ne închipuim că această concepție este concluzia unui șir de premise raționale. Ea este mai degrabă un sentiment de viață, o stare de satisfacție, care s-a închegat într-o credință mai mult sau mai puțin formulată, ale cărei manifestări le vom mai întâlni, tratate mai îndeaproape. Pentru a reveni la preistoria chineză, descrisă de Granet: sărbătoarea iernii, serbată de bărbați în casa bărbaților, avea un puternic caracter dramatic. Într-o stare de surescitare extatică și de beție se executau dansuri închipuind animale, se făceau orgii, se încheiau rămășaguri, se prezentau tururi de forță. Femeile erau excluse, și cu toate acestea caracterul antitetic al festivității se păstra. Alcătuirea ceremoniilor e legată tocmai de întrecere și de alternare. Unul dintre grupuri este cel al gazdelor, iar celălalt al invitaților. Dacă unul dintre ele reprezintă principiul *yang*, care personifică soarele, căldura, vara, atunci celălalt reprezintă principiul *yin*, care semnifică luna, frigul, iarna.

Concluziile lui Granet merg însă mult mai departe decât această imagine a unei vieți țărănești agrare, cvasiidilice, orientate după natură, a clanurilor și a triburilor. Odată cu dezvoltarea dominațiilor politice și a monarhiilor regionale în cadrul marelui teritoriu al poporului chinez, peste bipartiția presupus originară s-a suprapus o articulare într-o serie întreagă de grupuri concurente. Pe baza unei asemenea întreceri sezoniere între diviziunile triburilor a avut loc o ordonare ierarhică a societății. Procesul de feudalizare pornește de la prestigiul pe care îl dobândesc războinicii în competiție. *L'esprit de rivalité qui animait les confréries masculines et qui, pendant la saison d'hiver, les opposait en des joutes dansantes est à l'origine du progrès institutionnel*[14].

---

[14] Spiritul de rivalitate care însuflețea frățiile masculine și care, în cursul anotimpului de iarnă, le punea față în față în întreceri

Chiar dacă nu dorim să mergem atât de departe ca Granet, care deduce din aceste obiceiuri primitive întreaga ierarhie a statului chinez de mai târziu, trebuie totuși să admitem că el a arătat în mod magistral că în edificarea civilizației chineze principiul agonal a ocupat un loc care întrece cu mult semnificația agonului din cultura elenică și în care caracterul în esență ludic se manifestă și mai puternic decât acolo.

În scurt timp, aproape orice acțiune rituală a luat forma unei competiții ceremoniale, precum: trecerea unui râu, escaladarea unui munte, doborârea unui copac, culegerea de flori[15]. Tipul invariabil al instituirii legendare a unei puteri statale este acesta: domnitorul cu însușiri eroice își dovedește, printr-o minunată încercare a puterii sale fizice sau printr-un uluitor tur de forță, superioritatea față de adversari. De regulă, un asemenea turnir aduce după sine moartea celui învins.

Ceea ce ne interesează acum este faptul că toate aceste competiții, chiar și în cazurile în care imaginația le conferă aspectul unor lupte titanice și mortale, țin, dimpreună cu toate particularitățile lor, de domeniul jocului. Adevărul acesta sare în ochi, de îndată ce comparăm competițiile, pe care tradiția chineză le povestește într-o formă mitică și eroică, cu luptele sezoniere, rămase la modă până în zilele noastre, așa cum le mai întâlnim într-o serie întreagă de regiuni ale lumii. Este vorba mai cu seamă de turnirurile de cântece și de jocuri ale flăcăilor și fetelor dintr-un grup, la sărbătoarea primăverii sau la cea a toamnei. Granet, când a prelucrat

---

dansante, se află la obârșia progresului instituțional (*fr.*) (*n.t.*) – Granet, *Civilisation*, p. 241. Aceeași temă a mai fost dezvoltată, foarte pe scurt, și de José Ortega y Gasset într-un articol: „El origen deportivo del Estado" (Originea sportivă a Statului), 1924, în periodicul *El Espectador* (Spectatorul), vol. VII, Madrid, 1930, pp. 103–141 (*n.a.*).

[15] Granet, *Fêtes et chansons*, p. 203.

această temă din perspectiva Chinei antice, a menționat, bazându-se pe cântecele de dragoste din Che King, existența unor asemenea serbări în Tonkin, în Tibet și în Anam[16]. În ce privește Anamul, unde aceste datini mai erau până nu demult în mare înflorire, totul este descris admirabil într-o disertație universitară prezentată la Paris[17]. Aici suntem chiar în centrul sferei jocurilor autentice. Cântecul alternat, jocul cu mingea, curtenirea, *les jeux de l'esprit*[18], ghicitorile, toate se leagă aici, în mod intim, în forma unei competiții vii între sexe. Chiar și cântecele sunt produse ludice tipice, cu reguli fixe, cu repetare variată, cu întrebări și răspunsuri. Recomand lectura cărții lui Nguyen tuturor celor care caută o ilustrare frapantă a relației dintre joc și cultură.

Dar toate aceste forme de competiție trădează la rândul lor, în orice moment, corelația lor cu cultul; datorită faptului că persistă în permanență convingerea că sunt utile și indispensabile pentru bunul mers al anotimpurilor, pentru coacerea recoltei, pentru prosperitatea din acel an.

Dacă rezultatul unei competiții ca atare, ca performanță, intervine în mersul naturii, este ușor de înțeles că nu prea contează cu ce fel de luptă se obține rezultatul. Câștigarea unei lupte, în sine, pune în mișcare mersul lucrurilor. Orice izbândă *reprezintă* (adică *realizează*) pentru câștigători triumful forțelor binelui asupra celor ale răului, fericirea grupului care a făcut isprava. De aici rezultă că, în aceeași măsură ca și jocurile de putere, de îndemânare sau de inteligență, jocul pur de noroc poate avea o semnificație sacrală, deci că și el *semnifică* și *determină* efecte divine. Ba chiar se poate

---

[16] *Fêtes et chansons*, pp. 11–154.

[17] Nguyen van Huyen, *Les Chants alternés des garçons et des filles en Annam* (Cântecele alternate ale flăcăilor și fetelor în Anam), disertație, Paris, 1933.

[18] Jocurile de inteligență (*fr.*) (*n.t.*).

merge și mai departe. Noțiunile de hazard și de soartă se află, pentru mintea omenească, foarte aproape de sfera sfințeniei. Omul modern, care vrea să-și dea seama de această corelație spirituală, să se gândească la măruntele preziceri din viața cotidiană, pe care ni le amintim din copilărie și pe care chiar și omul perfect echilibrat, deloc înclinat spre superstiții, le surprinde uneori în propria sa comportare, fără să le creadă adevărate. Ca exemplu din literatură amintesc de *Învierea* lui Tolstoi, unde unul dintre judecători, când intră în sala de judecată, își spune în gând: „Dacă până la scaunul meu fac un număr par de pași, n-am să am azi dureri de stomac.“ Jocurile de noroc fac parte din practicile religioase ale multor popoare[19]. Există puncte de contact între structura bipartită a unei comunități împărțite în frății și deosebirea de culoare a tablei și pieselor de șah. În cuvântul indian vechi *dyūtan*, semnificațiile „luptă“ și „joc de noroc“ se suprapun. Reprezentările „joc de noroc“ și „săgeată“ sunt legate între ele prin relații ciudate[20]. Însăși lumea este gândită ca un joc de noroc, pe care îl joacă Siva cu soția lui. Anotimpurile anului, *rtu*-urile, sunt înfățișate ca șase bărbați care joacă barbut cu zaruri de aur și argint[21]. Mitologia germană cunoaște și ea un joc al zeilor, pe o tablă de joc. Când lumea a fost rânduită, zeii s-au adunat să joace în zaruri, și când, după pieire, va renaște, Asii reîntineriți își vor regăsi tablele de joc făcute din aur, pe care le posedaseră pe vremuri[22].

---

[19] Stewart Culin, *Chess and Playing-cards* (Șahul și cărțile de joc). *Ann. Report Smithsonian Inst.* (Darea de seamă anuală a Institutului Smithsonian), 1896, *Cf.* G. J. Held, *The Mahabharata an Ethnological Study* (Mahābhārata, studiu etnologic), *Leidsche dissertatie* (Disertație prezentată la Universitatea din Leida), 1935. Lucrarea aceasta este și ea foarte importantă pentru înțelegerea corelației dintre joc și cultură.

[20] Held, *loc. cit.*, p. 273.

[21] *Mahābhārata*, 13, 2368, 2381.

[22] J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, Berlin, 1937, pp. 154–155.

În studiul citat cu câteva rânduri mai sus, Held și-a tras concluziile etnologice din faptul că acțiunea principală a *Mahābhārata* se învârtește în jurul jocului de noroc pe care îl joacă regele Yudhisthira cu Kauravii. Pentru noi, este îndeosebi important locul în care se joacă. Poate fi un simplu cerc, *dyūtamandalam*, care însă, chiar ca atare, are o semnificație magică. Este trasat cu grijă și se iau măsuri de precauție împotriva înșelătoriei. Jucătorii nu au voie să iasă din cerc, până nu și-au îndeplinit îndatoririle[23]. Adeseori însă se ridică temporar înainte de joc o sală anume, care este în întregime teren sfințit. Un întreg capitol din *Mahābhārata* este închinat construirii sălii de joc – *sabhā* – pentru jocul dintre fiii lui Pandu și adversarii lor.

Jocul de noroc are deci o latură serioasă: este inclus în cult, iar Tacit s-a mirat pe nedrept că germanii aruncau cu sânge rece zarurile, socotind că fac o treabă serioasă. Când însă Held, din semnificația sacrală a jocului de noroc trage concluzia că asemenea jocuri primitive nu sunt jocuri în deplinul înțeles al cuvântului[24], aș înclina să-l contrazic în modul cel mai categoric. Mai degrabă, există motive să considerăm că locul lor, având în vedere veritabilul lor caracter ludic, este tocmai în cult.

Baza agonală a vieții culturale în comunitățile arhaice nu a fost pusă în lumină niciodată cu mai multă claritate decât este pusă prin descrierea datinii triburilor de indieni din Columbia Britanică, datină care poartă în etnologie numele de *potlatch*[25]. În forma ei cea mai tipică, așa cum apare ea

---

[23] H. Lüders, *Das Würfelspiel im alten Indien* (Jocul în zaruri în India veche), *Abh. K. Gesellsch. d. Wissenschaften* (Documentele Societății Imperiale de Științe), Göttingen, 1907, *Ph. H. Kl.* (Clasa de filozofie și istorie), IX, 2, p. 9.

[24] *Loc. cit.*, p. 255.

[25] Cu privire la semnificația cuvântului, care a fost ales, pentru desemnarea fenomenului în chestiune, dintre mulți termeni diferiți

îndeosebi la tribul Kwakiutl, datina *potlatch* este o solemnitate mare, festivă, în timpul căreia unul din cele două grupuri face celuilalt, cu multă ostentație și cu tot felul de ceremonialuri, daruri la scară mare, fără alt scop decât acela de a-și dovedi astfel superioritatea față de celălalt. Unicul, dar atunci și obligatoriul contraserviciu este îndatorirea, pentru celălalt grup, de a se revanșa până la un anumit termen, încercând cu acest prilej să-l întreacă pe cel dintâi cât mai mult cu putință. Această formă de sărbătoare a cadourilor domină întreaga viața socială a triburilor care o practică: cultul lor, uzanțele lor juridice, arta lor. Nașterea, căsătoria, inițierea tânărului, moartea, tatuarea, instalarea unui semn funerar, totul este prilej pentru un *potlatch*. Un șef de trib dă un *potlatch* când își clădește o casă sau când înfige în pământ un stâlp totemic. La *potlatch*, sexele și clanurile își recită cânturile sacre, își etalează măștile, îi pun pe vraci să izgonească din sânul clanului duhurile care îl posedă. Dar acțiunea principală rămâne împărțirea de daruri. Cel care dă serbarea irosește cu acest prilej bunurile întregului său clan. Totuși, prin faptul că a acceptat serbarea, celălalt clan a rămas dator cu un *potlatch* la scară și mai mare. Dacă datornicul nu se ține de obligație, atunci își pierde numele, blazonul, totemurile, onoarea și toate drepturile civile și religioase. Astfel, bunurile se plimbă, în mod aventuros, în cadrul tribului, între familiile respectabile. Se presupune că la origine *potlatch*-ul se practica întotdeauna între cele două frății ale unui trib.

În *potlatch* îți dovedești superioritatea nu numai dăruind bunuri, dar și, ba încă în mod și mai izbitor, distrugându-ți

---

din limbile indienilor, v. G. Davy, *La Foi jurée* (Legământul), teză, Paris, 1923; *id.*, „Des Clans aux Empires“ (De la clanuri la imperii), în *L'Évolution de l'humanité* (Evoluția omenirii), nr. 6, 1923; M. Mauss, „Essai sur le don, Forme archaïque de l'échange“ (Eseu despre dar, Forma arhaică a schimbului), în *L'Année sociologique*, serie nouă, I, 1923/1924.

propriile tale bunuri, pentru a arăta, în mod ostentativ, că te poți lipsi de ele. Aceste distrugeri sunt și ele asociate cu un ritual dramatic, cu provocări trufașe. Forma acțiunii este întotdeauna cea a unei competiții: dacă un șef de trib sparge o oală de aramă, sau arde un maldăr de pături, sau fărâmă o canoe, atunci adversarul este obligat să distrugă obiecte având cel puțin aceeași valoare, sau preferabil o valoare mai mare. Ca provocare, i se trimit competitorului cioburile, sau i se arată, ca semn onorific. Despre tribul Tlinkit, înrudit îndeaproape cu Kwakiutl, se povestește că, atunci când un șef de trib voia să-i facă altuia un afront, își ucidea un număr de sclavi, iar celălalt, ca să se răzbune, era obligat să-și ucidă un număr și mai mare de sclavi[26].

Urme mai mult sau mai puțin certe ale unor asemenea întreceri de manifestare a unei nestăvilite generozități, având drept superlativ distrugerea cu curaj a propriilor bunuri, se regăsesc pe tot globul. Marcel Mauss a fost în măsură să semnaleze la melanezieni obiceiuri care corespund întru totul *potlatch*-ului. În lucrarea sa *Essai sur le don*, a indicat urmele unor astfel de obiceiuri în civilizațiile greacă, romană, germanică veche. Granet regăsește în tradiția chineză veche atât întreceri de oferire, cât și întreceri de distrugere de daruri[27]. În lumea păgână arabă preislamică, aceste întreceri poartă un nume deosebit, care dovedește caracterul lor formalizat: *mo' āqara*, un *nomen actionis* al unei forme verbale, a cărui semnificație, chiar și în dicționarele vechi, care nu aveau habar de fondul etnologic al problemei, este dată astfel: a se lua la întrecere în faimă, retezând picioarele cămilelor[28]. La tema prelucrată de Held făcuse mai mult sau

---

[26] Davy, *La Foi jurée*, p. 177.

[27] *Danses et légendes*, I, p. 57; *Civilisation chinoise*, pp. 196, 200.

[28] G. Freytag, *Lexicon arabico-latinum* (Dicționar arab-latin), Halle, 1830, s. v. *'āqara: de gloria certavit in incidendis camelorum pedibus* „s-au întrecut în faimă prin tăierea picioarelor cămilelor".

mai puțin aluzie și Mauss, cu cuvintele: *Le Mahābhārata est l'histoire d'un gigantesque potlatch*[29].

În legătură cu subiectul nostru, ne interesează îndeosebi următoarele. Punctul în jurul căruia se învârtește tot ce se numește *potlatch* sau se înrudește cu el este: dorința de a câștiga, de a fi șef, faima, prestigiul și, nu în ultimul rând, revanșa. Chiar dacă serbarea o dă o singură persoană, întotdeauna stau față în față două grupuri, legate între ele de un sentiment situat între dușmănie și solidaritate. La o căsătorie a unui șef al tribului Mamalekala, descrisă de către Boas[30] grupul invitaților se declară „gata să înceapă lupta", adică ceremonia, la sfârșitul căreia viitorul socru va preda mireasa. Performanțele au caracter de încercări și de jertfe. Solemnitatea decurge în forma unei acțiuni sacre, sau în cea a unui joc. În acest scop, a fost delimitat cu frânghii un pătrat vast. Acțiunea este acompaniată de cântece alternate și de dansuri cu măști. Ritualul este strict: cea mai mică greșeală face ca întreaga acțiune să fie lipsită de efect. Tusea sau râsul se sancționează cu cele mai aspre pedepse.

Sfera spirituală în care are loc solemnitatea este cea a onoarei, a ostentației, a lăudăroșeniei, a provocării. Este lumea mândriei cavalerești și trufiei eroice, lumea în care prioritatea o au numele și blazoanele și în care se numără șiruri întregi de strămoși. Nu este lumea grijii pentru pâinea zilei de mâine, lumea în care se face calculul avantajelor, lumea în care omul luptă pentru dobândirea de bunuri folositoare. Se urmărește prestigiul grupului, un rang mai înalt, superioritatea față de alții. Relația și îndatoririle celor două frății ale tribului Tlinkit una față de cealaltă se exprimă printr-un termen care înseamnă *showing respect*[31]. Această relație

---

[29] Mahābhārata este povestea unui gigantic potlatch (*fr.*) (*n.t.*). – *Essai sur le don*, p. 143 (*n.a.*).

[30] Citată de Davy, pp. 119–120.

[31] A arăta respect (*engl.*) (*n.t.*).

este pusă neîncetat în practică prin tot felul de servicii reciproce, de pildă schimbul de daruri.

După câte știu, etnologia caută explicația fenomenului *potlatch* în principal în reprezentări magice și mitice. G. W. Locher a dat un excelent specimen al acestui punct de vedere în lucrarea sa *The Serpent in Kwakiutl Religion*[32].

Fără îndoială, practicile *potlatch* sunt legate cât se poate de strâns de lumea de reprezentări religioase a tribului care le practică. Toate reprezentările speciale referitoare la relațiile cu duhurile, la inițiere, la identificarea omului cu animalul etc. își găsesc fără încetare expresie în *potlatch*. Acest adevăr nu exclude posibilitatea de a înțelege perfect de bine *potlatch*-ul ca fenomen sociologic, în afara oricărei legături cu un anumit sistem de idei religioase. Nu avem nevoie decât să ne închipuim că ne aflăm în sfera unei societăți dominate direct de resorturile și mobilurile primare care reprezintă, în societatea cultivată, impulsurile tinereții. O asemenea societate va fi însuflețită în cea mai mare măsură de noțiunile de onoare a grupului, de admirație a bogăției și dărniciei, de manifestare a prieteniei și încrederii, de concurență, de provocare, de dorința de aventură și de mândrie perpetuă prin manifestarea indiferenței față de orice valoare materială. Pe scurt: în sfera gândirii și simțirii adolescentine. O asemenea întrecere în a dărui și în a nimici propriile bunuri este ușor de înțeles, din punct de vedere psihologic, de oricine, chiar și în afara corelației cu un *potlatch* veritabil, organizat tehnic ca spectacol ritual. De aceea, sunt deosebit de importante cazurile de acest gen, care nu se bazează pe un anumit sistem cultual, cum este următorul, descris de R. Maunier după un ziar egiptean de acum câțiva ani. Doi țigani egipteni aveau un diferend. Ca să-l aplaneze, au căzut de acord, în prezența solemnă a întregului trib convocat anume, ca mai

[32] Șarpele în religia Kwakiutl (*engl.*) (*n.t.*) – Leida, 1932 (*n.a.*).

întâi fiecare dintre ei să-și ucidă propriile oi, apoi să dea foc tuturor bancnotelor pe care le posedă. În cele din urmă, unul dintre ei a văzut că e în dezavantaj, și atunci și-a vândut cei șase măgari pe care îi avea, pentru ca, prin banii încasați, să iasă totuși învingător. Când s-a dus acasă ca să-și ia măgarii, soția lui s-a opus vânzării, și atunci a înjunghiat-o[33]. În toată această întâmplare avem de-a face, bineînțeles, cu ceva mai mult decât cu o izbucnire spontană a pasiunii. Este o datină formalizată, care poartă un nume, redat de către Maunier prin *vantardise*[34]. Pare să fie înrudit cât se poate de aproape cu termenul arab vechi *mo'āqara,* citat mai sus. Orice fundamentare în teren religios pare însă, aici, străină.

În întregul complex numit *potlatch*, primar mi se pare instinctul agonal, primar este jocul comunității în vederea ridicării la un nivel superior a personalității colective sau individuale. Este un joc serios, un joc funest, un joc sângeros uneori, un joc sacru, și totuși un joc. Ne-am convins îndestul că un joc poate fi toate acestea. Despre un joc vorbește și Marcel Mauss: *Le potlatch est en effet un jeu et une épreuve*[35]. Davy, care a privit totuși *potlatch*-ul numai dinspre latura juridică, deci ca pe o datină creatoare de drept, compară și el comunitățile care cunosc *potlatch*-ul cu niște tripouri mari, unde averea, rangul și considerația trec fără încetare din mână în mână, ca urmare a prinsorilor și provocărilor[36]. Așadar, când Held trage concluzia[37] că jocul cu zaruri și șahul primitiv nu sunt exclusiv jocuri de noroc,

---

[33] R. Maunier, „Les Échanges rituels en Afrique du nord" (Schimburile rituale în Africa de Nord), în *L'Année sociologique*, serie nouă, II, 1924–1925, p. 81[1].

[34] Lăudăroșenie (*fr.*) (*n.t.*).

[35] *Potlatch*-ul este într-adevăr un joc și o încercare (*fr.*) (*n.t.*) – *Essai sur le don,* p. 102[1] (*n.a.*).

[36] Davy, *La Foi jurée*, p. 137.

[37] *Loc. cit.*, pp. 252, 255.

pentru că țin de domeniul sacral și pentru că sunt o expresie a principiului *potlatch*, aș înclina să-i întorc argumentul și să spun că ele țin de domeniul sacral *pentru că* sunt jocuri autentice.

Când Titus Livius vorbește despre luxul excesiv cu care se practicau *ludi publici*[38], lux care se prefăcea într-o întrecere frenetică, sau când Cleopatra îl dă gata pe Antoniu dizolvându-și perla în oțet, sau când Filip al Burgundiei încoronează șirul de banchete date de nobilimea de la curtea sa dând la rândul lui la Lille serbarea *Voeux du faisan*[39], sau când studenții olandezi, la anumite ocazii festive, se dedau unei spargeri ceremoniale a geamurilor și a obiectelor de sticlă, putem vorbi, eventual, despre tot atâtea manifestări ale instinctului *potlatch*. Mai just și mai simplu ar fi însă, după părerea mea, să considerăm *potlatch*-ul însuși ca pe cea mai desăvârșită și mai expresivă formă a unei nevoi fundamentale a speciei umane, pe care aș numi-o „Jocul pentru faimă și onoare". O denumire tehnică de felul *potlatch*, odată încetățenită în uzanța limbajului științific, devine foarte lesne o etichetă, cu ajutorul căreia se pune în sertar un fenomen, ca explicat și lichidat.

Calitatea „joc" a întregului ritual al oferirii de daruri, care se regăsește pe tot globul, a fost pusă în cea mai puternică lumină atunci când Malinowski a dat, în lucrarea sa *Argonauts of the Western Pacific*[40], descrierea vie și extrem de detaliată a sistemului numit *kula*, pe care îl observase la locuitorii insulelor Trobriand și la vecinii lor din Melanezia. *Kula* este o călătorie ceremonială pe mare, care pornește la epoci fixe din unul dintre grupurile de insule de la răsărit de Noua Guinee, și anume în două direcții opuse; cu acest

---

[38] Jocurile publice (*lat.*) (*n.t.*) – Titus Livius, I, VII, 2.13 (*n.a.*).
[39] Legămintele fazanului (*fr.*) (*n.t.*).
[40] Londra, 1922.

prilej, o serie de triburi, intrate în competiție ca partenere, schimbă între ele obiecte lipsite de orice valoare economică utilitară – de pildă, șiraguri de scoici roșii și brățări de scoici albe –, care trec însă temporar din stăpânirea unui grup în stăpânirea altui grup, în calitate de podoabe prețioase și extrem de faimoase, unele dintre ele cunoscute chiar pe nume. Această operație impune apoi obligația de a preda într-un anumit termen obiectele mai departe următoarei verigi din lanțul *kula*. Obiectele au valoare sacră. Au putere magică, au o istorie, care povestește cum au fost dobândite pentru prima dată. Sunt printre ele unele a căror intrare în circuit stârnește senzație, atât sunt de prețioase[41]. Totul se asociază cu fel de fel de formalități, rituri, acte festive și magice. Întreaga acțiune se desfășoară în sfera îndatoririlor reciproce, a încrederii, a prieteniei și a ospitalității, a ostentației nobile, a generozității, a onoarei și a faimei. Călătoriile pe mare sunt adeseori aventuroase și primejdioase. Viața culturală superioară a triburilor, munca de cioplire a canoelor, poezia, codul onoarei și al bunelor maniere, totul este legat de *kula*. De călătoriile *kula* se leagă și un comerț cu mărfuri folositoare, dar ca element accesoriu. Nicăieri, poate, viața culturală arhaică nu ia într-o măsură atât de mare înfățișarea unui joc nobil al comunității, ca la acești papuași melanezieni. Emulația se manifestă aici într-o formă ce pare să întreacă, în puritate, obiceiurile înrudite ale altor popoare, adeseori cu o cultură mai înaintată. Este de netăgăduit că aici vedem, pe terenul unui întreg sistem de ritualuri sacre, nevoia omenească de a trăi frumos. Forma în care această nevoie își găsește împlinire este cea a unui joc.

Din copilărie și până în epoca celor mai elevate activități de cultură, unul dintre cele mai puternice resorturi operante

---

[41] Obiectele schimbate în *kula* se pot compara eventual, de departe, cu ceea ce etnologii au numit *Renommiergeld* (*germ.*: plata faimei).

ca stimulent al omului în vederea împlinirii sale și a grupului din care face parte este năzuința de a fi prețuit sau onorat datorită superiorității sale. Oamenii se prețuiesc unii pe alții și se prețuiesc pe ei înșiși. Doresc să fie onorați pentru însușirile lor. Vor să facă binele. A fi făcut binele înseamnă a fi făcut o treabă mai bine decât altul. Ca să fie primul, omul trebuie să pară că este primul, să arate că este primul. Până să se facă dovada superiorității, sunt bune concurența, întrecerea.

Însușirea care te face vrednic de cinstire nu este, în comunitatea arhaică, ideea abstractă a unei desăvârșiri morale, măsurată după preceptele unei puteri divine supreme. Cuvântul olandez *deugd* (= virtute; ansamblu de însușiri) mai corespunde nemijlocit rădăcinii sale verbale *deugen* (= a fi nimerit pentru ceva; într-un fel: a fi autentic și desăvârșit). Același lucru se mai poate spune încă despre noțiunea grecească ἀρετή (*aretē*) și despre cea germană medievală *tugende*. Fiecare lucru își are o ἀρετή proprie naturii sale. Un cal, un câine, ochiul, securea, arcul, toate au propriile lor însușiri. Puterea și sănătatea sunt însușirile trupului, deșteptăciunea și înțelegerea sunt cele ale minții. Cuvântul ἀρετή are legătură cu ἄριστος (*aristos*), cel mai bun, eminent[42]. Virtutea omului nobil este sistemul de însușiri care îl fac apt să lupte și să comande. Din acel sistem fac parte de la sine și generozitatea, înțelepciunea și simțul dreptății. Este lucru absolut firesc că la multe popoare cuvântul „virtute“ apare pe terenul noțiunii de „virilitate“, de pildă termenul latin *virtus*, care foarte multă vreme a păstrat-o, ca semnificație principală, pe aceea de „vitejie“. Tot așa și termenul arab *morou'a*, care, foarte asemănător cu ἀρετή, cuprinde un întreg grup de semnificații: „putere, curaj, bogăție, buna gospodărire

---

[42] Werner Jaeger, *Paideia*, I, Berlin–Leipzig, 1934, pp. 25 etc.; *cf.* R. W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Life* (Idealurile grecești și viața modernă), Oxford, 1935, pp. 102 și urm.

a treburilor, comportare bună, urbanitate, distincție, dărnicie, mărinimie, desăvârșire morală".

În orice concepție privitoare la închegarea societății arhaice pe baza unei vieți tribale războinice și nobiliare, apare un ideal de cavalerism și de spirit cavaleresc, atât la greci, la arabi, la japonezi, cât și la creștinii medievali. Iar idealul de însușiri bărbătești rămâne fără încetare legat indisolubil de recunoașterea și păstrarea onoarei, a onoarei primitive, exterioare.

Chiar și la Aristotel, onoarea se numește „răsplata virtuții"[43]. Aristotel nu consideră onoarea ca scop sau ca bază a virtuții, ci ca fireasca ei unitate de măsură. „Aceștia [oamenii] par să aspire la onoare ca să se convingă pe sine că sunt oameni valoroși; oricum, ei caută să fie onorați de către persoane înzestrate cu inteligență sau de către cei cu care au relații, și asta în numele virtuții."[44]

Virtutea, onoarea, noblețea și faima se află astfel din capul locului înlăuntrul cercului competiției, adică al jocului. Viața tânărului războinic nobil este o continuă exercitare în materie de virtute și de luptă pentru onoarea rangului său înalt. Homericul αἰὲν ἀριστεύειν καὶ ὑπείροχον ἔμμεναι ἄλλων (*aien aristeuien kai hypeirochon emmenai allōn*), „să fii întotdeauna cel mai bun și mai presus decât ceilalți"[45], exprimă perfect de bine idealul. Interesul epopeii nu se îndreaptă spre operația de război ca atare, ci spre ἀριστεία (*aristeia*) „superioritatea" diferiților eroi.

Din pregătirea pentru viața nobiliară ia naștere educația pentru viață, în și pentru stat. Nici în acest context, ἀρετή

---

[43] Aristotel, *Etica Nicomahică*, IV, 1123, b. 35, în românește de Stella Petecel, în vol. apărut în 1988, la Editura Științifică și Enciclopedică.

[44] *Ibid.* I, 1095, b. 26. (*n.a.*).

[45] *Iliada*, VI, 208 – În traducerea lui G. Murnu: „Veșnic întâiul în arme să fiu și să-ntrec pe oricine" (*n.t.*).

(*aretē*) „meritul“ nu are încă o sonoritate pur etică. Rămâne cu înțelesul de destoinicie a cetățeanului pentru sarcina sa în polis. Elementul de exercitare prin competiție nu și-a pierdut încă, nici atunci, câtuși de puțin din importanță.

Ideea că noblețea se bazează pe virtute este inclusă din capul locului în întreaga reprezentare, dar noțiunea de virtute dobândește pe nesimțite alt conținut, pe măsură ce cultura evoluează. Noțiunea de virtute se înalță până la nivelul eticului și al religiosului. Nobilimea, care odinioară satisfăcuse idealul de virtute numai prin faptul că era vitează și că-și păstra onoarea, și care încă mai simte chemarea de a rămâne credincioasă sarcinii sale, trebuie acum fie să-și caute acel titlu superior etico-religios în însuși idealul cavaleresc, a cărui practicare devine în general lamentabilă, fie să se mulțumească doar să cultive imaginea exterioară a rangului înalt și a onoarei nepătate, prin pompă, ostentație și comportare curtenitoare, deși acestea nu mai păstrează acum decât caracterul ludic care le fusese propriu de la bun început, dar care odinioară reprezentase o funcție creatoare de cultură.

Nobilul își demonstrează „virtutea“ prin dovezi active de putere, de îndemânare, de curaj, dar și de deșteptăciune, de înțelepciune, de iscusință, sau de bogăție și de generozitate. Sau, în cele din urmă, prin competiția cu ajutorul cuvântului, adică lăudând cu anticipație virtutea în care vrea să-l întreacă pe competitor, sau punându-l pe poet sau pe crainic s-o laude. Această mândrie a virtuții, ca formă de competiție, se transformă de la sine în luarea în derâdere a adversarului. Luarea în derâdere îmbracă și ea o formă proprie de întrecere, și este demn de semnalat faptul că tocmai această formă de întreceri în lăudăroșenie și insulte ocupă un loc deosebit în culturi foarte diferite. Este de ajuns să ne amintim de purtările băieților mici, pentru ca să calificăm cu anticipație asemenea turniruri de insulte ca o formă de joc. Între turnirul de fanfaronadă și de insulte, ținut în

mod intenționat, și bravadele care servesc de obicei drept introducere sau acompaniament al luptei cu armele, nu se poate face întotdeauna o distincție clară. Bătălia, așa cum este descrisă în vechile izvoare chineze, este un amestec dezordonat de fanfaronade, generozități, omagii, jigniri etc. Este mai degrabă o competiție de valori morale, o rănire reciprocă a onoarei, decât o acțiune armată[46]. Tot felul de fapte deosebite au o semnificație tehnică în calitate de semne de rușine sau de onoare pentru cei care le săvârșesc sau care le îndură. Gestul de a disprețui zidul dușmanului, care la începutul istoriei Romei însoțește săritura fatală a lui Remus, trece drept o provocare obligatorie în relatările de război chineze. De pildă, un războinic vine calm ca să numere cu cravașa scândurile care alcătuiesc poarta inamicului[47]. O acțiune foarte asemănătoare este și cea a târgoveților din Meaux, care, stând pe zid, își scutură de praf scufiile după ce asediatorul și-a expediat bombardele. Toate acestea vor fi reluate în discuție mai târziu, cu prilejul determinării elementului agonal al războiului. Acum este vorba despre obișnuitele *joutes de jactance*[48].

Este aproape inutil să spunem că aici ne aflăm necontenit foarte aproape de fenomenul *potlatch*. Am putea considera că o verigă de legătură între întrecerea în bogăție și risipă și întrecerile în fanfaronadă este următoarea. Alimentele, zice Malinowski, nu sunt prețuite la trobrianzi numai pentru utilitatea lor, ci și ca obiect de prezentare ostentativă a bogăției. Magaziile lor, numite *yam*, sunt clădite în așa fel, încât de afară se poate aprecia cam ce se află înăuntru, iar prin intervalele mari dintre șipci se poate constata calitatea bunurilor înmagazinate. Piesele cele mai bune sunt puse în locurile cele mai vizibile, iar exemplarele deosebit de mari sunt

---

[46] Granet, *Civilisation*, p. 317.
[47] Granet, *Civilisation*, p. 314.
[48] Întreceri în fanfaronadă (*fr.*) (*n.t.*).

încadrate și, împodobite cu culori, sunt atârnate afară, pe peretele magaziei de alimente. Dacă într-un sat locuiește un șef de trib, membrii de rând ai tribului trebuie să-și țină magaziile de provizii acoperite cu frunze de cocos, ca să n-o concureze pe cea a șefului[49]. În legenda chineză, se regăsește ecoul unor astfel de datini în relatarea ospățului regelui ticălos Cheou Sin; acesta a pus să se înalțe un munte de alimente, pe care puteau trece căruțe, și să se sape un lac plin cu vin, pe care puteau pluti bărci[50]. Un literat chinez descria risipa cu care se asociau întrecerile în lăudăroșenie[51].

Întrecerea pentru onoare ia în China, pe lângă toate celelalte forme posibile, și pe cea întru totul deosebită de întrecere în curtenie, indicată de cuvântul *yang*, care înseamnă „a se da deoparte din fața altuia"[52]. Îl întreci pe adversar prin forme nobile, prin a-i face loc sau prin a te feri din drumul lui. Întrecerea în materie de politețe nu este poate nicăieri atât de formalizată ca în China, dar se regăsește pretutindeni[53]. Poate fi numită, ca să spunem așa, o inversare a luptei de fanfaronadă; baza curteniei manifestate este ideea onoarei proprii.

Întrecerea în a spune cuvinte injurioase a ocupat un loc important în lumea arabă preislamică, iar corelația cu întrecerea în a-ți distruge bunurile proprii, care constituia un element component al *potlatch*-ului, iese acolo clar la iveală.

---

[49] *Argonauts*, p.168.

[50] Granet, *Civilisation*, p. 238.

[51] Granet, *Danses et légendes*, I, p. 231.

[52] Datorită unei neînțelegeri, în prima ediție a cărții de față, la p. 96, am crezut că am dreptul să rânduiesc acest *yang* printre cuvintele care înseamnă „joc". Fenomenul are, de altfel, multe trăsături ale unui joc nobil.

[53] V. lucrarea mea *Herfsttij der Middeleeuwen* (Amurgul Evului Mediu), cap. II, în *Verzamelde Werken* (Opere complete), vol. III. (*n.a.*) – Ediția românească: Editura Univers, București, 1970, pp. 46–85 (*n.t.*).

Am menționat mai sus o uzanță numită *mo'āqara*, care îi determina pe competitori să reteze picioarele propriilor cămile. Forma de bază a verbului de care ține *mo'āqara* înseamnă „a răni" sau „a schilodi". Ca semnificație a cuvântului *mo'āqara*, se mai dă: *conviciis et dictis satyricis certavit cum aliquo* „a se lupta cu cineva cu cuvinte injurioase și vorbe satirice", cu care prilej amintim de cazul țiganilor egipteni, a căror întrecere în a distruge, ca datină, se numea „fanfaronadă". Arabii preislamici mai cunoșteau, pe lângă *mo'āqara*, încă alte două distincții tehnice ale luptei de fanfaronadă și de provocare, numite *monāfara* și *mofākhara*. S-a văzut că toate aceste trei cuvinte au fost formate în același mod. Sunt *nomina actionis* ale așa-numitei forme a treia a verbului. Și aici se află poate factorul cel mai important al întregii probleme: limba arabă dispune de o anumită formă verbală, care poate conferi oricărei rădăcini sensul de „a se lua la întrecere în ceva, a-l întrece pe altul în ceva", adică un fel de superlativ verbal al formei de bază. În plus, forma a șasea, derivată, exprimă ideea de repetare a acțiunii. Din rădăcina *hasaba* (= a număra, a enumera) se formează astfel *mohāsaba* (= întrecere în reputație), iar din *kathara* (= a întrece ca număr) se formează *mokāthara* (= competiție în cantitate). *Mofākhara* provine dintr-o rădăcină care înseamnă „faimă, lăudăroșenie, fanfaronadă", iar *monāfara* vine din sfera lui „a doborî, a lua la goană". Elogiul, virtutea, faima se află reunite în limba arabă, în același fel, într-o singură sferă semantică, precum noțiunile elinești echivalente în jurul lui ἀρετή ca centru[54]. Noțiunea centrală este aici *'ird*, care nu se poate traduce mai bine decât prin „onoare", cu condiția să fie gândită într-un sens extrem de concret. Cerința supremă a vieții nobile este

[54] Pentru cele ce urmează *cf.*: Bichr Farès, *L'Honneur chez les Arabes avant l'Islam, Étude de sociologie* (Onoarea la arabi înainte de Islam, Studiu de sociologie), Paris, 1932; *idem*, *Encyclopédie de l'Islam* (Enciclopedia Islamului), s.v. *Mufākhara.*

datoria de a-ți păstra *'ird*-ul intact și în siguranță. Intenția adversarului, dimpotrivă, este să rănească, să înfrângă acest *'ird* printr-o jignire. Baza care este faima și onoarea, deci un element al virtuții, alcătuiește și aici orice superioritate trupească, socială, morală sau intelectuală. Omul devine faimos datorită izbânzilor sale, curajului său, numărului de persoane care alcătuiesc grupul său, numărului de copii, generozității sale, autorității sale, acuității vederii sale, frumuseții părului său. Toate acestea la un loc alcătuiesc *'iț, 'ița* cuiva, adică însușirea de a fi eminent, de a se afla mai presus decât alții, și de aici: puterea, prestigiul. Jignirea sau ironizarea adversarului ocupă, cu prilejul evidențierii propriului *'iț*, un loc important și poartă o denumire tehnică: *hidja'*. Aceste întreceri pentru onoare, numite *mofākhara*, se țin la epoci fixe, concomitent cu iarmaroacele, precum și după pelerinaje. Se puteau lua astfel la întreceri triburi, clanuri sau indivizi. De câte ori se întâlneau două grupuri, începeau cu o luptă pentru onoare. Poetul sau oratorul juca aici un rol important: era purtătorul de cuvânt autorizat al grupului. Datina avea un caracter sacral clar. Ținea periodic vie puternica tensiune socială a culturii arabe preislamice. Islamul, de îndată ce a apărut, a frânt acest obicei, fie imprimând o nouă tendință religioasă, fie slăbindu-l până la a face din el un divertisment curtenesc de societate. În epoca păgână, *mofākhara* se termina deseori cu crime sau cu război între triburi. Cuvântul *monāfara* indică îndeosebi forma în care două partide își aduc disputa în fața unui judecător sau a unui arbitru; de cuvântul din care este derivat se leagă semnificații ca „verdict, sentință“. Se pune în joc o miză și uneori se precizează o temă: de pildă, o controversă privitoare la cea mai nobilă descendență, pe o sută de cămile[55]. Ca la un

---

[55] G. Freytag, *Einleitung in das Studium der arabischen Sprache bis Mohammed* (Introducere în studiul limbii arabe până la Mahomed), Bonn, 1861, p. 184.

proces, părțile se scoală rând pe rând în picioare, după care se așază din nou. Pentru a face mai multă impresie, părțile sunt asistate de asesori. Adeseori însă, cel puțin în timpul Islamului, arbitrii refuzau: perechea certăreață era luată în râs ca „doi nebuni, care caută ceartă cu lumânarea". Uneori, *monāfara* se ține în versuri. Se formează cluburi, care mai întâi țin *mofākhara*, apoi se insultă reciproc, apoi se încaieră cu săbiile[56].

În tradiția grecească, se găsesc numeroase urme ale unor întreceri ceremoniale și festive de debitare de înjurături. Se presupune, de altfel, că *iambos* a însemnat la origine „ironie" sau „glumă", îndeosebi în legătură cu cupletele publice injurioase și satirice, care făceau parte din serbările în cinstea Demetrei și a lui Dionysos. În sfera ironiei publice a apărut poezia satirică a lui Arhiloh, care, recitată cu muzică, făcea parte din competiții. Dintr-o datină populară străveche, *iambos*-ul s-a dezvoltat, devenind un mijloc de critică publică. Tema satirizării femeilor pare să reprezinte și ea o rămășiță a cântecelor satirice alternate dintre bărbați și femei, care își aveau locul la serbările Demetrei și ale lui Apolo. Toate acestea trebuie să fi avut ca bază generală un joc sacral cu caracter de întrecere publică, ψόγος (*psogos*)[57].

Tradiția germanică antică oferă o rămășiță foarte veche a luptei cu ajutorul înjurăturilor la un ospăț regal, în povestirea privitoare la Alboin, la curtea gepizilor, povestire pe care Paulus Diaconus a luat-o, evident, din cântece eroice vechi[58]. Longobarzii sunt invitați la ospăț la Turisind, regele gepizilor. Când regele oftează amintindu-și de fiul său, Turismond, căzut în luptă împotriva longobarzilor, celălalt fiu al său se scoală în picioare și începe să-i provoace pe longo-

[56] *Kitāb al-Aghāni*, IV. 8, VIII. 109 etc., XV. 52. 57.
[57] *Cf.* Jaeger, *Paideia*, I, pp. 168 și urm.
[58] *Lib.*, *I*, c. 24.

barzi cu înjurături (*iniuriis lacessere coepit*). Îi numește iepe cu picioare albe și adaugă că put. Atunci, unul dintre longo barzi răspunde: „Ci du-te pe câmpia de la Asfeld, acolo ai să poți afla fără îndoială cu câtă vitejie știu cei pe care îi numești iepe să zvârle cu picioarele dinapoi, acolo unde picioarele fratelui tău zac atât de depărtate ca ale unei mârțoage în mijlocul pășunii." Regele îi împiedică pe cei aflați în dispută să se încaiere și „după aceea, plini de voie bună, s-au ospătat până n-au mai putut" (*laetis animis convivium peragunt*). Aceste din urmă preziceri dovedesc cum nu se poate mai clar caracterul ludic al injuriosului schimb de cuvinte. Literatura norvegiană veche cunoaște acest obicei în forma specială *mannjafnadr*, compararea bărbaților. Obiceiul face parte, ca datină, din sărbătoarea lunii iulie, pe picior de egalitate cu întrecerea în legăminte. Un amplu exemplu îl găsim în Saga lui Osvar Odd. Acesta ajunge incognito la curtea unui rege străin și pune rămășag, pe propriul său cap, că-i întrece la băutură pe doi dintre oamenii regelui. La fiecare corn cu vin pe care adversarii și-l oferă reciproc, se laudă cu câte o ispravă de război la care ceilalți nu au luat parte, pentru că au stat liniștiți lângă vatră, cu femeile[59]. Uneori, se iau la întrecere în lăudăroșenie chiar doi regi. Unul din cânturile Edda, anume *Hárbarđsljóș*, îi pune față în față într-o asemenea întrecere pe Odin și pe Thor[60]. Chiar și disputele lui Loki cu Asii, la chef, numite *Lokasenna*[61], își au locul în această serie. Genul sacral al unor asemenea lupte reiese din categorica precizare că sala în care are loc cheful este un „mare loc de pace", *griđastađr mikill*, unde nimeni nu are voie să brutalizeze pe altul pentru cuvintele lui. Chiar dacă toate aceste exemple sunt o prelucrare literară a unui

[59] *Edda*, I, Thule I, 1928, nr. 29, *cf.* X, pp. 298, 313.
[60] *Ibid.*, II, nr. 9
[61] *Ibid.*, II, nr. 8.

motiv din preistorie; fondul lor sacral mai este încă prea limpede vizibil pentru a le considera dovezi ale unei fantezii poetice târzii. Legendele irlandeze vechi despre porcul lui Mac Dátho și serbarea lui Bricrend conțin astfel de comparații între bărbați. De Vries consideră că *mannjafnaðr* se bazează fără îndoială pe reprezentări religioase[62]. Cât de mare importanță se acorda unei asemenea insulte reiese din cazul lui Harald Gormsson, care, din pricina unei singure poezii satirice, vrea să pornească într-o expediție de răzbunare împotriva Islandei.

În vechea epopee engleză *Beowulf*, eroul este provocat de către Unferd, la curtea regelui danez, să-și înșire isprăvile eroice de până atunci. Pentru aceste fanfaronade, lăudăroșenii și înjurături reciproce, fie ca introducere la lupta cu armele, fie legate de jocul cu armele sau ca element al serbării ori al ospățului, limbile germanice au un cuvânt specific, care în limba olandeză veche sună *gelp, gelpan*. Substantivul înseamnă în limba engleză veche „glorie, ostentație, mândrie, lăudăroșenie, aroganță", iar în limba germană medievală „zarvă, ironie, batjocură, paradă". Dicționarul englez dă la *yelp*, cuvânt folosit astăzi numai referitor la câini, și înțelesurile pe care le consideră învechite: *to applaud, to praise* (= a aplauda, a lăuda), iar pentru substantiv pe cel de *boasting, vain glory* (= fanfaronadă, glorie deșartă)[63]. În limba franceză veche, termenului germanic *gelp, gelpan* îi corespunde în parte termenul *gab, gaber*, de origine neclară. *Gab* înseamnă „ironie, glumă, batjocorire", îndeosebi ca introducere la luptă, dar și ca făcând parte din ospăț. *Gaber* este o artă.

---

62 *Altgerm. Religionsgeschichte*, II, p. 153.

63 Un exemplu de *gilp-cwida* din secolul al XI-lea este dat de *Gesta Herwadi*, ed. de Duffus Hardy și C.T. Martin, ca Anexă la Geffroi Gaimar. *Lestorie des Engles* (Istoria englezilor), Rolls Series, 1888, I, p. 345.

Carol cel Mare și cei doisprezece vasali ai săi găsesc la împăratul din Constantinopol, după ospăț, douăsprezece paturi, pe care, la propunerea lui Carol, încep să *gaber* înainte de a adormi. El însuși dă exemplu, apoi îi vine rândul lui Roland, care acceptă bucuros. „Cere-i regelui Hugo“, zice el, „să-mi împrumute goarnele lui, și atunci am să mă duc afară din oraș și am să suflu atât de tare, încât toate porțile au să sară din țâțâni. Când are să vină regele spre mine, am să-l fac să se învârtească pe loc atât de tare, încât are să-și piardă mantia de hermină, iar mustața are să-i ia foc.“[64]

Cronica rimată a lui Geoffroi Gaimar despre regele William cel Roșu al Angliei îl prezintă pe rege întreținând o astfel de conversație-fanfaronadă cu Walter Tyrel, cu puțin înainte de fatala lovitură de săgeată care avea să-l ucidă[65]. După câte se pare, această formă convențională de înjurături și lăudăroșenie la turnire a devenit mai târziu sarcina crainicilor. Ei laudă isprăvile de arme ale participanților la întrecere, îi slăvesc pe strămoșii acestora, uneori le iau în derâdere chiar și pe doamne, și sunt disprețuiți ca fanfaroni și derbedei[66]. Secolul al XVI-lea mai cunoaște încă pe *gaber* ca joc de societate, ceea ce fusese în fond întotdeauna. Ducele de Anjou, se spune în cronici, a găsit acest joc menționat în *Amadis de Gaule* și a hotărât să-l joace cu curtenii săi. Bussy d'Amboise se lasă cu greu convins să îndeplinească porunca ducelui. Ca și în sala lui Aegir, la duelul de insulte al lui Loki, este valabilă regula că toți participanții vor fi

---

[64] *Le Pèlerinage de Charlemagne* (Pelerinajul lui Carol cel Mare), secolul al XI-lea, ed. de E. Koschwitz, Paris, 1925, vs. 471–481.

[65] F. Michel, *Chroniques Anglo-Normandes* (Cronicile anglo-normande), I, p. 52; *cf.* și Wace, *Roman de Rou* (Romanul lui Rou), vs. 15038 și urm. și William of Malmesbury, IV, 320.

[66] *Tournoi de Chauvency* (Turnirul de la Chauvency), ed. de M. Delbouille, vs. 540, 1093–1158 etc.; „Le Dit des hérauts“ (Spusa crainicilor), în *Romania*, XLIII, pp. 218 și urm.

egali și că nici un cuvânt nu poate fi luat în nume de rău. Totuși, jocul devine prilejul intrigii josnice cu care Anjou îl duce pe celălalt la pieire[67].

Ideea de competiție ca element principal al vieții sociale este legată din timpuri străvechi de reprezentarea noastră cu privire la civilizația elenică. Cu mult înainte ca sociologia și etnologia să fi observat semnificația extraordinară a factorului agonal în general, Jacob Burckhardt a creat cuvântul *agonal* și a definit noțiunea respectivă drept una dintre caracteristicile culturii grecești. Burckhardt nu a cunoscut însă baza sociologică generală a fenomenului. El a socotit că trebuie să-l conceapă ca pe o trăsătură elenică specială, al cărei efect se concentrează asupra unei anumite perioade a istoriei culturii grecești. La Burckhardt, elenului, prin evoluție, îi urmează omul eroic, *der koloniale und agonale Mensch*[68], care este și el urmat, la rândul lui, de omul secolului al V-lea, apoi de către cel al secolului al IV-lea până la Alexandru, și, în sfârșit, de omul elenistic[69]. Epoca numită de el „colonială și agonală" cuprinde așadar, pentru el, mai ales secolul al VI-lea. Cu această reprezentare, Burckhardt a mai găsit imitatori până în ultimii ani[70]. Burckhardt spunea că *das Agonale* este o *Triebkraft, die kein anderes Volk*

---

[67] A. de Varillas, *Histoire de Henry III* (Istoria lui Henric III); Paris, 1694, I, p. 574, pasaj care este redat în parte în Godefroy, *Dictionnaire* (Dicționar), s.v. *gaber*, p. 197, col. 3.

[68] Omul colonial și agonal (*germ.*) (*n.t.*).

[69] *Griechische Kulturgeschichte* (Istoria culturii grecești), ed. Rudolf Marx, III.

[70] H. Schäfer, *Staatsform und Politik* (Forma de stat și politica), 1932; V. Ehrenberg, *Ost und West* (Răsăritul și Apusul), *Studien zur geschichtlichen Problematik der Antike* (Studii despre problematica istorică a Antichității), în *Schriften der Phil. Fak. d. deutschen Univ. Prag* (Scrierile Facultății de Filozofie a Universității Germane din Praga), vol. 15, 1935.

kennt[71]. Marea sa lucrare, care, prezentată inițial ca lecții ale unui curs universitar, a apărut postum, sub titlul *Griechische Kulturgeschichte*, provine din deceniul al nouălea al secolului trecut, când nici o sociologie generală nu prelucrase încă datele etnologice, ba chiar când acestea nu erau cunoscute încă decât cu totul parțial. E însă de mirare că Ehrenberg a mai putut adopta nu demult acest punct de vedere. El consideră, tot așa, că principiul agonal este grecesc. *Dem Orient blieb es fremd und feindlich; ... vergeblich wird man in der Bibel nach agonalem Kampfe suchen*[72]. În cele spuse de noi mai sus, a venit vorba prea des despre Extremul Orient, despre India *Mahābhāratei*, despre lumea popoarelor primitive, pentru a mai fi nevoie să combatem asemenea afirmații. Iar unul dintre cele mai frapante exemple referitoare la legătura dintre joc și lupta agonală l-am extras tocmai din Vechiul Testament[73].

Burckhardt a recunoscut că întrecerile se întâlnesc și la popoarele primitive, dar le-a atribuit o semnificație redusă[74]. În această privință, Ehrenberg merge și mai departe: el numește, ce-i drept, agonalul *eine allgemeine menschliche Eigenschaft, als solche aber historisch uninteressant und bedeutungslos*[75]! Întrecerile cu scop sacru sau magic el le ignoră intenționat și se declară împotriva tratării „folcloristice" a realităților grecești[76]. Imboldul spre întrecere, potrivit lui Ehrenberg,

---

[71] Agonalul [este o] forță motrice pe care nu o cunoaște nici un alt popor *(germ.) (n.t.)* – *Griechische Kulturgeschichte*, III, p. 68 (*n.a.*).

[72] Orientului i-a rămas străin și dușmănos; ... în zadar vom căuta în Biblie exemple de luptă agonală *(germ.) (n.t.)* – *Loc. cit.*, pp. 93, 94, 90 (*n.a.*).

[73] V. mai sus p. 89.

[74] *Loc. cit.*, III, p. 68.

[75] O însușire omenească generală, dar ca atare lipsită de interes și de importanță din punct de vedere istoric (*germ.*) (*n.t.*).

[76] *Loc. cit.*, III, pp. 65, 219.

ist kaum eine irgendwo sozial und überpersönlich bestimmende Kraft geworden[77]. Abia ulterior a acordat atenție cel puțin paralelelor islandeze și s-a arătat dispus să le atribuie o anumită semnificație[78].

Ehrenberg îl urmează pe Burckhardt și în ce privește concentrarea noțiunii *agonal* asupra epocii care în Elada vine după cea eroică, recunoscând că aceasta din urmă prezintă ici și colo trăsături agonale. Lupta pentru Troia nu are încă, după el, absolut deloc caracter agonal; abia din pricina *der Entheroisierung des Kriegertums*[79] căutăm să ne creăm o contragreutate în agonal, care însă s-a *herausgebildet*[80] așadar abia în a doua instanță, ca produs al unei faze mai recente a culturii[81]. Toate acestea se bazează mai mult sau mai puțin pe aforismul lui Burckhardt: *Wer den Krieg hat, bedarf des Turniers nicht*[82]. Acest aforism e însă dezmințit de sociologie și etnologie, în mod sigur, cel puțin pentru toate perioadele arhaice ale civilizației. Se prea poate să fie adevărat că abia odată cu marile jocuri de la Olimpia, de pe Istm, de la Delfi, de la Nemeea, jocuri care au unit întreaga Eladă, competiția a devenit pentru câteva secole principiul de viață al societății grecești, dar spiritul unei neîncetate competiții a dominat cultura elenică și înainte, și după aceea.

Jocurile competitive grecești, chiar și în epoca în care, privite superficial, ar putea eventual să pară niște simple festivități sportive naționale, rămân legate, în modul cel mai

---

[77] Nu a devenit aproape nicăieri o forță determinantă social și suprapersonal (*germ.*) (*n.t.*) – *Ibid.*, p. 217 (*n.a.*).

[78] *Ibid.*, pp. 69, 218.

[79] Dezeroizării ostășimii (*germ.*) (*n.t.*).

[80] Format (*germ.*) (*n.t.*).

[81] Burckhardt, *loc. cit.*, pp. 26, 43; Ehrenberg, *loc. cit.*, pp. 71, 67, 70, 66, 72.

[82] Cine are războiul, nu are nevoie de turnir (*germ.*) (*n.t.*) – Burckhardt, *loc. cit.*, p. 69; *cf.* Ehrenberg, *loc. cit.*, p. 68.

strâns cu putință, de religie. Cânturile de triumf ale lui Pindar se situau întru totul în cadrul bogatei sale poezii sacre, fiind unica parte a ei păstrată până azi[83]. Caracterul sacral al agonului iese pretutindeni la iveală. Întrecerea băieților spartani, în fața altarului, în a suporta durerea ține întru totul, în contextul încercărilor dureroase, de inițierea în secretele vârstei adulte, așa cum se întâlnește ea pe tot globul la popoarele primitive. Un câștigător la jocurile olimpice îi insuflă bunicului său, cu propria sa respirație, noi puteri de viață[84]. Tradiția grecească face distincție între competițiile privitoare la stat, la război și la drept, sau între întrecerile în putere, în înțelepciune și în bogăție. Ambele clasificări par să mai reflecte ceva din sfera agonistică a unei faze timpurii a culturii. Atunci când procesul venit în fața judecătorului se numește ἀγών, nu avem de-a face, potrivit concepției lui Burckhardt[85], cu un transfer semantic mai recent, ci, dimpotrivă, cu o străveche corelație între noțiuni. Procesul fusese odinioară un autentic agon.

Grecii obișnuiau să țină competiții de câte ori exista posibilitatea de a lupta. Competițiile în frumusețe masculină făceau parte din panatenee și din tezee. La simpozioane, participanții se luau la întrecere în a cânta, în a spune ghicitori, în a bea și a rămâne treaz. Nici în acestea din urmă nu lipsește corelația cu sacralul: πολυποσία (*polyposia*) și ἀκρατολοσία (*akratolosia*), adică a bea mult și a bea neamestecat, făceau parte din serbarea Choelor. Alexandru a sărbătorit moartea lui Calanos printr-un ἀγών gimnastic și muzical, cu premii pentru cei mai buni băutori, consecința fiind că treizeci și cinci dintre participanți au murit numaidecât, iar alți șase ulterior, printre care și câștigătorul premiului[86]. Întrecerile în

---

[83] Jaeger, *Paideia*, I, p. 273.

[84] Pindar, *Olympionika*, VIII, 92 (70).

[85] *Loc. cit.*, III, p. 85.

[86] Potrivit lui Chares; v. Pauly-Wissowa, s.v. *Kalanos*, c. 1545.

consumarea unor cantități mari de mâncare și de băutură se întâlnesc și în legătură cu *potlatch*-ul.

O concepție prea strâmtă a noțiunii de agon îl determină pe Ehrenberg să atribuie culturii romane o natură antiagonistică[87]. Într-adevăr, aici întrecerile dintre oamenii liberi ocupă un loc redus. Asta nu înseamnă însă că elementul agonal a lipsit din alcătuirea civilizației romane. Mai degrabă avem de-a face aici cu fenomenul ciudat că momentul „întrecere“ s-a deplasat, într-o epocă timpurie, de la competiția personală la contemplarea luptei altora, destinați anume. Fără îndoială, tocmai această deplasare are legătură cu faptul că la romani caracterul sacral al luptelor s-a păstrat deosebit de puternic; căci tocmai în cult apare din timpuri străvechi acțiunea de înlocuire. Cu toate că luptele de gladiatori, cursele de care și luptele cu animalele erau executate de sclavi, ele fac totuși parte pe de-a-ntregul din sfera agonalului. În măsura în care *ludi*[88] nu erau legate de sărbătorile fixe ale anului, ele erau *ludi votivi*[89], ținute în urma unui legământ, de cele mai multe ori în cinstea unor morți sau pentru a abate într-un anumit caz mânia zeilor. Cea mai mică încălcare a ritualului sau cea mai întâmplătoare stânjenire a acestuia făcea ca întreaga sărbătorire să nu mai fie valabilă. Iată încă un factor din care rezultă natura sacră a acțiunii.

Este însă de cea mai mare importanță faptul că tocmai pentru luptele romane de circ, cu caracterul lor sângeros, superstițios și neliberal, a rămas tot timpul în uz, ca denumire generală, cuvântul simplu, folosit pentru joc, *ludus*, cu asociațiile lui: libertatea și voioșia. Cum trebuie să înțelegem acest fenomen?

Potrivit concepției cu care Ehrenberg i se alătură lui Burckhardt, societatea grecească se îndreaptă, după epoca

---

87 *Loc. cit.*, p. 91.

88 Jocurile (*lat.*) (*n.t.*).

89 Jocuri votive (*lat.*) (*n.t.*).

arhaică și eroică a culturii ei, în mod secundar în direcția agonalului ca principiu social atotstăpânitor, prin faptul că își epuizează în lupta serioasă cele mai bune forțe ale sale. Este o trecere *aus Kampf zu Spiel*[90], deci o degenerare. Fără îndoială, faptul că agonistica ajunge să domine o îndreaptă cu timpul într-acolo. Agonul, în lipsa lui faptică de scop și de sens, însemna în cele din urmă *Aufhebung aller Schwere des Lebens, Denkens und Handelns, Gleichgültigkeit gegenüber aller fremden Norm, Verschwendung um des einzigen willen: zu siegen*[91]. În aceste din urmă cuvinte se află desigur mult adevăr, dar ordinea în care se petrec fenomenele este diferită de cea admisă de Ehrenberg, iar întreaga formulare a semnificației agonalului pentru cultură ar fi trebuit să fie exprimată altfel. Nu a fost o trecere „de la luptă la joc" și nici una „de la joc la luptă", ci una „în joc competitiv spre cultură", cu care prilej competiția năpădește temporar viața culturală și-și pierde, ca să spunem așa, în același timp valoarea ludică, sacră și culturală, pentru a degenera într-o pură patimă a emulației. Punctul de pornire trebuie să fie reprezentarea unui simț ludic aproape infantil încă, activizat într-o serie de forme de joc, adică în acțiuni legate de reguli și sustrase „vieții obișnuite" și în care se pot desfășura nevoile congenitale de ritm, alternare, climax antitetic și armonie. Cu simțul ludic se asociază un spirit care năzuie spre onoare, demnitate, superioritate și frumusețe. Tot ce este mistic și magic, tot ce este eroic, tot ce este armonic, logic și plastic își caută formă și expresie într-un joc nobil. Cultura nu începe *ca* joc și nici *din* joc, ci *în* joc. Baza antitetică și agonistică a culturii este dată în joc, care este mai vechi și mai originar decât orice cultură. Ca să ne întoarcem

---

[90] De la luptă la joc (*germ.*) (*n.t.*)

[91] Suspendarea oricărei dificultăți din viață, din gândire și din acțiune, indiferență față de orice normă străină, risipă, de dragul unui singur scop: izbânda (*germ.*) (*n.t.*) – *Ibid.*, p. 96 (*n.a.*).

la punctul nostru de pornire, la *ludi* romane: când latinul numește competițiile sacrale pur și simplu „jocuri", el exprimă într-un chip cum nu se poate mai pur calitatea acestui element de cultură.

În procesul de creștere al oricărei civilizații, funcția și structura agonale ajung, încă dintr-o perioadă arhaică, la forma lor cea mai vizibilă și, de cele mai multe ori, și cea mai frumoasă. Pe măsură ce materialul de cultură devine mai închegat, mai variat, mai amănunțit, iar tehnica vieții productive și sociale, cea individuală și cea colectivă, devine mai organizată, terenul civilizației respective ajunge să fie năpădit de idei, sisteme, noțiuni, doctrine și norme, cunoștințe, moravuri, care par să fi pierdut întru totul contactul cu jocul. Cultura devine din ce în ce mai serioasă și nu mai lasă jocului decât un loc secundar. Perioada agonală a trecut. Sau pare că a trecut.

Dacă – înainte de a continua, deci înainte de a scoate în evidență elementul ludic, pe rând în cele mai importante funcții de cultură – aruncăm încă o dată o privire generală spre grupul de forme ludice evidente, cu ajutorul cărora am încercat să punem în lumină corelația dintre cultura arhaică și joc, constatăm că, pe întregul glob, viața socială primitivă este dominată de un complex de reprezentări și de obiceiuri de natură agonistică absolut identice. Aceste forme de joc competițional iau naștere, bineînțeles, independent de reprezentările religioase, deosebite, proprii fiecărui popor în cauză. Explicația imediată a acestei identități rezidă în însăși firea omului, care năzuiește tot timpul spre mai sus, fie că acest „mai sus" este onoarea și superioritatea pământească, fie o izbândă asupra pământescului. Funcția congenitală însă cu ajutorul căreia omul își activizează această năzuință este jocul.

Într-adevăr, dacă în fenomenele de cultură pe care le avem în vedere aici calitatea „joc" este cea primară, atunci

este și logic ca între toate formele respective, luate câte două – *potlatch* și *kula*, cânt alternat, întrecere în înjurături, bravadă, luptă sângeroasă etc. – să nu se poată trasa hotare precise. Faptul acesta va deveni și mai limpede acum: în cele ce urmează, vom trece la o examinare separată a diferitelor funcții de cultură și vom vorbi mai întâi despre corelația dintre joc și drept.

IV

JOCUL ȘI JUSTIȚIA

La prima vedere, sfera dreptului, a legii și a justiției se află situată foarte departe de cea a jocului. Căci seriozitatea cea mai deplină și interesul vital al individului și al comunității sale domină tot ceea ce ține de drept și de justiție. Baza etimologică pentru exprimarea noțiunilor de drept, de justiție și de lege se află în mod precumpănitor în domeniul noțiunilor: a așeza, a stabili, a indica, a ține ordine, a admite, a opta, a distribui, a reuni, a fi identic, a lega, a fi obișnuit, a fi neîndoios. Toate acestea sunt reprezentări aproape opuse sferei semantice în care apar cuvintele cu înțelesul de „joc". Am constatat însă tot timpul, în cele expuse mai sus, că sfințenia și seriozitatea unei acțiuni nu exclud câtuși de puțin calitatea „joc".

Posibilitatea unei înrudiri între drept și joc devine limpede pentru noi de îndată ce băgăm de seamă că practicii dreptului, adică procesului judiciar, oricare ar fi bazele ideale ale dreptului, îi este propriu în foarte mare măsură caracterul de competiție. Legătura dintre competiție și apariția dreptului a mai fost abordată cu prilejul descrierii *potlatch*-ului, care a fost însă tratat de către Davy exclusiv dinspre latura istoriei dreptului, ca origine a unui sistem primitiv de convenții și îndatoriri[1]. Disputa juridică dintre părți este considerată la greci drept un ἀγών (*agōn*), ca o luptă legată de reguli fixe, în forme sacre, cu care prilej cele două părți

[1] G. Davy, *La Foi jurée*.

în conflict fac apel la hotărârea unui arbitru. Această concepere a procesului judiciar ca întrecere nu trebuie considerată ca o dezvoltare mai recentă, ca un transfer de noțiuni, cu atât mai puțin ca o degenerare, așa cum pare să facă Ehrenberg[2]. Dimpotrivă, din natura agonală a conflictului juridic pornește întreaga dezvoltare, iar acest caracter de competiție trăiește până în ziua de astăzi.

Cine zice competiție zice joc. Am văzut mai sus că nu există nici un motiv suficient să negăm indiferent cărei competiții caracterul de joc. Atât calitatea „joc", cât și calitatea „competiție", amândouă înălțate în cea de „sfințenie", care este pretinsă de orice comunitate justiției sale, mai pot fi văzute și astăzi cum radiază în tot felul de forme din viața juridică. Justiția se practică într-o „curte". Această curte mai este încă și astăzi, în deplinul înțeles al cuvântului, acel ἱερὸς κύκλος (*hieros kyklos*), cerc magic, în care i-am văzut pe judecători pe scaunele lor, așa cum au fost înfățișați pe scutul lui Ahile[3]. Fiecare loc de judecată este un autentic *temenos*, un loc sfințit, care a fost decupat, delimitat din lumea obișnuită. Așadar, tribunalul este *întrunit*, apoi este *exorcizat*. Este un adevărat cerc magic, un spațiu de joc, înlăuntrul căruia obișnuita deosebire de rang dintre oameni este vremelnic suspendată. Omul este vremelnic inviolabil. Loki s-a asigurat, înainte de a se aventura în lupta înjurăturilor, că încăperea este un „mare loc de pace"[4]. În Anglia, Camera Lorzilor este în esență și astăzi o curte de justiție, așa că *the Woolsack*[5],

---

[2] *Ost und West*, p. 76; *cf.* p. 71.

[3] *Iliada*, XVIII, 504.

[4] V. mai sus p. 123. *Cf.* Jaeger, *Paideia*, p. 147: *die Dike [schafft] eine Plattform des öffentlichen Lebens, auf der Hoch und Gering sich als „Gleiche" gegenüberstanden* (Dike [creează] o platformă a vieții publice, pe care elevatul și josnicul se opuneau unul altuia ca „egali" (*germ.*).

[5] *The woolsack* „sacul de lână" (*engl.*) (*n.t.*).

scaunul Lordului Cancelar, care de fapt nu are ce căuta acolo, contează ca *technically outside the precincts of the House*[6].

Judecătorii mai ies și astăzi din cadrul „vieții obișnuite" înainte de a-și rosti sentința. Se înfășoară în togă sau își pun o perucă pe cap. A fost oare cercetată din punctul de vedere al semnificației ei etnologice această forță a magistratului englez ? Am impresia că relația cu moda perucilor din secolele al XVII-lea și al XVIII-lea nu este decât secundară. De fapt, *the wig*[7] este o continuare a vechiului semn de recunoaștere al juriștilor din Anglia, *the coif*, la origine o scufie albă, foarte strânsă pe cap, care mai este reprezentată și azi printr-un mic tiv roșu în partea inferioară a perucii. Peruca judecătorească e însă mai mult decât o rămășiță a unei vechi uniforme de serviciu. În funcția ei, ea poate fi considerată drept înrudită foarte îndeaproape cu măștile de dans primitive ale popoarelor sălbatice. Ea face din cel care o poartă o „altă ființă". Lumea britanică mai păstrează în justiție, cu respectul pentru tradiție care o caracterizează, și alte trăsături foarte vechi. Elementul de sport și umor, care se bucură de atâta favoare, face parte din trăsăturile fundamentale ale vieții juridice în general. De altfel, nici din conștiința populară olandeză nu lipsește cu totul această trăsătură. *Be a good sport*[8], îi spune *bootlegger*-ul[9] american, în zilele prohibiționismului, vameșului care voia să-i întocmească proces-verbal de contravenție. Sportivitate îi cere justiției, în aceeași măsură, și olandezul. Un contrabandist din Brabant compare în fața instanței, fiind acuzat că a vrut să-l calce intenționat cu mașina pe un polițist[10], și spune:

---

[6] Din punct de vedere tehnic, în afara incintei Casei (*engl.*) (*n.t.*) – Cuvântul spaniol pentru „Parlament" este *Cortes* (= Curți) (*n.t.*).

[7] Peruca (*engl.*) (*n.t.*).

[8] Fii un bun sportiv (*engl.*) (*n.t.*).

[9] Contrabandist [de băuturi alcoolice] (*engl.*) (*n.t.*).

[10] *Nieuwe Rotterdamsche Courant*, 20 iunie 1936, ediția de dimineață C.

„— Ca să scap de agent, am făcut la stânga.
Agentul de poliție tăgăduiește. Acuzatul:
— Te rog să fii cinstit și sportiv…“

Un fost judecător mi-a scris: „Stilul și conținutul dosarelor noastre trădează cu câtă voluptate sportivă se înțeapă adeseori avocații noștri unii pe alții cu argumente și contraargumente (dintre care, foarte multe sofistice), așa încât mentalitatea lor m-a făcut de multe ori să mă gândesc la acelea ale purtătorilor de cuvânt dintr-un proces *adat*[11], când la fiecare argument înfigeau câte un bețigaș în pământ, ca să încerce să obțină câștig de cauză în proces prin cel mai mare număr de bețigașe.“ Deosebit de viu apare caracterul ludic al justiției în descrierea pe care Goethe o face ședinței judiciare din Palatul Dogilor de la Veneția (*Italienische Reise*[12], 3 octombrie).

Aceste observații răzlețe pot servi ca pregătire a corelației esențiale dintre justiție și joc. Să ne întoarcem, așadar, la formele arhaice ale procesului judiciar. În procedura din fața judecătorului, dorința de a câștiga este atât de intensă, atât de violentă, ba chiar atât de exclusivistă, încât momentul agonal nu poate fi eliminat de aici nici o clipă. În plus, sistemul de reguli restrictive care domină în permanență această luptă o plasează formal, pe de-a-ntregul, în cadrul unui joc antitetic bine ordonat. Legătura efectivă dintre drept și joc în culturile arhaice se poate clasifica după trei criterii diferite: procesul este un joc de noroc, sau este o cursă, sau este o luptă cu ajutorul cuvântului.

Procesul judiciar este o luptă pentru drept sau nedrept, pentru dreptate sau nedreptate, pentru a câștiga sau a pierde. Dacă însă mergem cu privirea înapoi, de la practica dreptului

[11] Circumscris ansamblului de legi nescrise, obiceiuri și tradiții la popoarele musulmane (*n.ed.*).
[12] Călătorie în Italia (*germ.*) (*n.t.*).

în formele de civilizație foarte dezvoltate la cea din stadiile de cultură mai puțin înaintate, vedem că reprezentarea ideii de a câștiga sau de a pierde, adică ideea pur agonală, o umbrește, ca să spunem așa, în conștiința comunității, pe cea de dreptate sau de nedreptate, deci ideea etico-juridică. Elementul „șansă" – și, prin urmare, nemijlocit, și elementul „joc" – vine cu atât mai mult în prim-plan, cu cât ne deplasăm într-o conștiință mai primitivă asupra dreptului. Pare că ni se perindă acolo în fața ochilor o sferă de idei în care noțiunea de verdict rezultat dintr-un oracol, dintr-o judecată divină, dintr-un capriciu al sorții, deci dintr-un joc (căci caracterul de lucru hotărât în mod irefutabil se bazează numai pe o regulă de joc) și cea de sentință judecătorească mai sunt cuprinse încă într-un complex unic.

Ne supunem voinței puterii divine, asta e ceea ce ne va aduce viitorul apropiat, asta e soarta care se împlinește, prin faptul că-i smulgem un verdict. Oracolul devine cunoscut prin cunoașterea unei șanse nesigure. Trasăm liniuțe, sau aruncăm pietre, sau punem vârful creionului printre filele cărții sfinte. Așa este și porunca din Ieșirea, cap. 28, vs. 30, de a pune *Urim* și *Tumim*[13] (ce obiecte vor fi acelea?) în *hoșenul*[14] *judecății,* care era purtat la inima Marelui Preot și cu ajutorul căruia în Numerii, cap. 27, vs. 21, Eleazar, preotul, va întreba de hotărârile Domnului. Astfel, Saul poruncește să se arunce sorții asupra lui și asupra fiului său Ionatan, în I Regi, cap. 14, vs. 42. Corelația dintre oracol, joc de noroc și justiție este expusă aici cum nu se poate mai clar. Un astfel de oracol al sorții este cunoscut și de lumea arabă preislamică[15]. Și ce altceva este balanța sfântă cu care,

[13] *Urim* și *Tum(m)im* sunt obiecte sacre (bețigașe? zaruri?) folosite pentru a cunoaște, prin tragere la sorți, voința divină (*n.ed.*).

[14] Pieptar cu pietre prețioase purtat de Marele-Preot la evrei (*n.ed.*).

[15] Wellhausen, *Reste arabischen Heidentums* (Rămășițe ale păgânismului arab), ediția a II-a, Berlin, 1927, p. 132.

în *Iliada*, Zeus cântărește destinul morții, înainte de începerea luptei?

„Tatăl olimpic atunci destinse cântaru-i de aur,
Puse în talgere două din sorțile morții amare,
Un'a troienilor [îmblânzitori de cai], alt'a danailor
[îmbrăcați în aramă]"[16].

Această cântărire este modul în care face Zeus dreptate, δικάζειν (*dikazein*). Reprezentările „voință divină, destin și capriciul hazardului" sunt complet amestecate aici. Balanța Dreptății – căci simbolul își are cu siguranță obârșia în această imagine a lui Homer – este balanța incertului hazard. Despre o izbândă a adevărului moral, despre reprezentarea conform căreia dreptatea atârnă mai greu la cântar decât nedreptatea nu este încă vorba aici.

Printre figurile de pe scutul lui Ahile, așa cum este descris scutul în cântul al XVIII-lea al *Iliadei*, este și cea a unui proces, înlăuntrul unui cerc sfânt, în care stau pe scaunele lor judecătorii. În mijloc, se află δύω χρυσοῖο τάλαντα (*dyō chrysoio talanta*), pentru a fi dați celui care va rosti în chipul cel mai drept sentința δίκην (*dikēn*).[17] Doi talanți de aur, aceasta ar fi, așadar, suma de bani pentru care se judecă părțile. Totuși, pare să fie vorba mai degrabă de o miză sau de un premiu, decât de obiectul unui proces. Căci *talanta* înseamnă la origine balanța însăși. Nu s-ar putea oare ca poetul să fi lucrat aici după o imagine, în care, după datina veche, dreptatea era efectiv cântărită, adică acordată prin oracol, și, nemaiîntâlnind această reprezentare străveche, să fi luat *talanta* drept valoare bănească?

Cuvântul grecesc δίκη (*dikē*) „drept" are o scară de semnificații care se întinde de la abstractul pur până la concretul

---

[16] VIII, 69–71; traducere de G. Murnu, Editura Cartea Românească, [1938]; *cf.* XX, 209, XVI, 658, XIX, 223.
[17] XVIII, 497–509.

maxim. Pe lângă „drept", el poate însemna, ca noțiune abstractă, și „parte cuvenită, despăgubire": părțile dau și iau *dikē*, judecătorul atribuie *dikē*. Mai înseamnă, de asemenea, procesul însuși, verdictul și sancțiunea. Potrivit lui Werner Jaeger, sensul concret poate fi considerat în acest caz – prin excepție, s-ar putea spune – ca derivat din cel abstract[18]. Faptul că tocmai abstracțiile δίκαιος (*dikaios*) „just" și δικαιοσύνη (*dikaiosynē*) „justețe" au fost formate abia într-o epocă mai târzie din *dikē* nu pare să se acorde cu părerea lui Jaeger. Legătura expusă mai sus între justiție și încercările sorții ne-ar putea face să preferăm totuși etimologia respinsă de Jaeger, care derivă δίκη din δικεῖν „a arunca", deși relația dintre *dikē* și δείκνυμι (*deiknymi*) nu prea poate fi pusă la îndoială. O legătură între „drept" și „a arunca" pare să existe și în limba ebraică, unde cuvântul pentru lege și drept, *tora*, și o rădăcină care înseamnă „a arunca sorții, a trage cu arma, a consulta un oracol" sunt incontestabil înrudite[19].

Deosebit de important mi se pare faptul că personajul *Dikē* se confundă pe monede cu personajul *Tychē*, soarta incertă. Această din urmă zeiță ține și ea în mână balanța. *It is not*, zice Miss Harrison, *that there is a late „syncretism" of these divine figures; they start from one conception and differentiate*[20].

Corelația primitivă dintre drept, soartă și jocul de noroc poate fi constatată în fel și chip și în tradiția popoarelor germanice. Până în ziua de azi, în limba olandeză cuvântul *lot* înseamnă în același timp: ceea ce rezervă viitorul, ceea ce îi revine cuiva, ceea ce îi este *beschikt*[21] (*Schicksal*[22]),

---

[18] *Paideia*, I, p. 14.

[19] Din aceeași rădăcină, poate, și *urim*, despre care s-a vorbit mai sus.

[20] Nu înseamnă că ar exista un „sincretism" târziu al acestor personaje divine; ele pornesc de la o singură concepție și se diferențiază (*engl.*) (*n.t.*) – J.E. Harrison, *Themis*, p. 528.

[21] Hărăzit (*ol.*) (*n.t.*).

[22] Soartă (*germ.*) (*n.t.*).

precum și semnul norocului său, adică cel mai scurt ori cel mai lung chibrit, sau biletul de loterie[23]. Este aproape cu neputință de stabilit care dintre cele două semnificații este cea originară: în gândirea arhaică, cele două noțiuni se și confundă. Zeus ține în mână balanța dreptății divine, iar Asii aruncă sorții lumii cu zarurile[24]. Oracolul se pronunță fie după rezultatul unei încercări a puterii sau al unei lupte cu armele, fie după felul în care cad simbolurile unui joc, cele două criterii fiind pe picior de egalitate. Nu fără temeiuri profunde în trecut și în sufletul omenesc se mai ghicește și astăzi în cărți. Lupta cu armele se asociază uneori cu un joc de noroc. În timp ce herulii luptă cu longobarzii, regele lor stă în fața tablei de joc. Tot așa, în cortul regelui Teodoric, lângă Quierzy, se joacă în zaruri[25].

Nu este ușor de determinat în amănunt concepția privitoare la judecata divină în mintea popoarelor care au aplicat-o. La prima vedere, ea pare să se contureze astfel: zeii arată, prin rezultatul încercării sau al aruncării, de care parte este dreptatea și în ce direcție merge favoarea lor. Dar nu este oare aceasta o interpretare dintr-un stadiu mai vechi? Punctul de pornire nu este oare, în fond, întrecerea însăși, jocul jucat pentru a se vedea cine îl va câștiga? Rezultatul jocului de noroc este în sine o sentință sfântă. Mai este încă și astăzi așa, acolo unde un regulament precizează că, „în cazul egalității de voturi, hotărăsc sorții". Abia într-o fază înaintată a expresiei religioase ia naștere formularea: adevărul

---

[23] Cuvântul olandez *noodlottig* (= funest, fatal) indică, în aparență, prin consoana sa dublă *tt*, altă rădăcină decât *lot* – din care s-a derivat verbul *loten* (= a trage la sorți) –, dar trebuie considerat de fapt ca o formație incorectă a acesteia.

[24] V. mai sus p. 109.

[25] Paulus Diaconus, I, 20; Fredegarius, IV, c. 27 *SS. rer. Merow.*, II, p. 131. Cu privire la ordalia sorții, v. și H. Brunner, *Deutsche Rechtsgeschichte* (Istoria dreptului german), ed. a II-a, vol. II, pp. 553 și urm.

și dreptatea se vădesc prin faptul că o divinitate dirijează căderea pietrelor sau izbânda în luptă. Când Ehrenberg spune: *Aus dem Gottesurteil erwächst das weltliche Gericht*[26], am impresia că presupune o succesiune de idei care nu este cea istorică. Aforismul ar trebui să sune mai degrabă astfel: justiția și judecata divină își au amândouă rădăcina într-o practică a deciziei agonale în sine, fie prin tragere la sorți, fie prin încercarea puterii. Lupta pentru a câștiga sau a pierde este sacră în sine. Dacă este însuflețită de noțiuni de dreptate și de nedreptate formulate, atunci ea se înalță în sfera dreptului, este văzută în lumina unor reprezentări pozitive ale puterii divine, deci se înalță în sfera religiei. Primară însă în toate acestea este forma ludică.

Lupta judiciară este o competiție, adeseori în forma unei curse sau a unui rămășag. În considerațiile noastre, termenul ludic *wedde*[27] stăruie să vină în prim-plan. *Potlatch*-ul creează un sistem primitiv de relații juridice. Provocarea prilejuiește o învoială[28]. Independent de *potlatch* și de judecata divină recunoscută, în tot felul de obiceiuri juridice arhaice se poate regăsi competiția pentru dreptate, adică pentru judecarea și recunoașterea unui raport stabil cu privire la un anumit caz. O bună parte din ceea ce Otto Gierke a reunit, fără altă explicație, sub denumirea de *Humor im Recht*[29] și a considerat că este o joacă liberă a spiritului popular își găsește explicația justă în cadrul obârșiilor agonale ale sentinței judiciare. O joacă a spiritului popular, într-adevăr, dar într-un sens mai profund decât a admis Gierke, și plină de semnificație serioasă. Astfel, de pildă, în cutumele germanice antice,

---

[26] Din judecata divină ia naștere justiția lumească (*germ.*) *(n.t.)* – *Die Rechtsidee im frühen Griechentum* (Ideea de drept în lumea grecească timpurie), p. 75.

[27] Concurs (*ol.*) (*n.t.*).

[28] Davy, *La Foi jurée*, pp. 176, 126, 239 etc.

[29] Umorul în drept (*germ.*) (*n.t.*).

hotarul unui ținut sau al unei moșii era determinat uneori printr-o cursă sau printr-o aruncare a securii. Sau se determina dreptatea cuiva punând un om legat la ochi să atingă un obiect sau o persoană sau învârtind ori rostogolind un ou. Toate aceste cazuri țin de capitolul sentinței judiciare bazate pe o încercare a puterii sau pe un joc de noroc. În limba arabă, cuvântul pentru zălog, *qara'*, este format dintr-o rădăcină care înseamnă „a arunca sorții" sau „a câștiga prin tragere la sorți sau prin tragere la țintă".

Nu este, desigur, întâmplător că întrecerea ocupă un loc important îndeosebi la alegerea miresei sau a mirelui. În spatele cuvântului englez *wedding*, care înseamnă „încheierea unei căsătorii", se deschide o perspectivă la fel de vastă în istoria dreptului și a culturii ca și în spatele cuvântului olandez *bruiloft* (= căsătorie). Cel dintâi vorbește despre *wedde*, zălogul simbolic, prin care omul își ia un anumit angajament[30]. *Bruiloft* este o dovadă a alergării, adică a cursei pentru mireasă, care putea constitui proba sau una dintre probele de care depindea încheierea angajamentului[31]. Danaidele au fost câștigate printr-o cursă, exemplu care a mai găsit imitatori și în epoca istorică. Chiar și cu privire la Penelopa este vorba de o asemenea cursă[32]. Nu contează în primul rând dacă o astfel de acțiune este transmisă numai în legendă ori în mit sau dacă poate fi semnalată și în practica reală. Principalul este că reprezentarea unei curse pentru dobândirea miresei este prezentă. Căsătoria este un *contrat à épreuves*[33],

---

[30] Limba olandeză medievală mai cunoaște termenul *wedden* pentru *„a se căsători": hets beter wedden dan verbranden* (= e mai bine să te căsătorești decât să arzi pe rug).

[31] Tot așa și cuvântul anglo-saxon *brydhleáp*, cel norvegian vechi *brūhdlaup* și cel german vechi *brūtlouft*.

[32] *Cf.* J. E. Harrison, *Themis*, p. 232. Un exemplu, într-o povestire nubiană din Frobenius, *Kulturgeschichte Afrikas*, p. 429.

[33] Contract cu probe (*fr.*) (*n.t.*).

a potlatch custom[34], zice etnologul. *Mahābhārata* descrie probele de putere pe care au fost nevoiți să le efectueze pețitorii Draupaliei, *Ramayana* face același lucru cu privire la Sita, iar *Cântul Nibelungilor* povestește încercările de putere pentru câștigarea Brunhildei.

Nu e însă nevoie ca probele pe care trebuie să le treacă pețitorul pentru a dobândi mireasa să fie numai probe de putere sau de vitejie. Uneori, este pus la încercare în ce privește cunoștințele, prin întrebări dificile. În descrierea jocurilor festive ale flăcăilor și fetelor din Anam, făcută de Nguyen van Huyen, competiția în cunoștințe și în prezență de spirit ocupă un loc important. Uneori, fata îl supune pe tânăr la un adevărat examen. În tradiția eddică, vedem, deși într-o formă întrucâtva alterată, proba de cunoștințe pentru dobândirea miresei în cântecul lui Alviss, unde Thor, piticul superînțelept, i-o făgăduiește pe fiica sa, dacă la întrebările sale va ști să-i spună numele secrete ale lucrurilor[35].

De la competiție, trecem acum la rămășag, care este și el în strânsă relație cu legământul. Elementul „rămășag" își găsește expresia în procedura judiciară în două feluri. Primul este următorul: persoana principală din proces pariază pe dreptatea sa, adică îl provoacă pe adversar să-i dispute dreptatea punând un rămășag, *gage, vadium.* Dreptul englez a mai cunoscut până în secolul al XIX-lea două forme de procedură în cauzele civile, care purtau numele de *wager* (literal: prinsoare, rămășag), și anume: *wager of battle*[36], în care cineva oferea duelul judiciar, și *wager of law*[37], în care partea se obliga să depună într-o anumită zi jurământul

---

[34] O datină *potlatch* (*engl.*) (*n.t.*).

[35] În *Fjölsvinnsmál*, motivul pare deplasat și mai mult, având în vedere că aici tânărul, plecat să-și pețească mireasa în condiții primejdioase, pune el întrebări uriașului care o păzește pe fecioară.

[36] Rămășagul bătăliei (*engl.*) (*n.t.*).

[37] Rămășagul legii (*engl.*) (*n.t.*).

de nevinovăție. Deși căzute de mult în desuetudine, formele acestea au fost abrogate abia în 1819 și, respectiv, în 1833[38]. Cu toate că însuși procesul are caracterul unui rămășag, mai vedem și obiceiul ca spectatorii să încheie pariuri cu privire la rezultatul procesului, în sensul pe care îl dăm în mod obișnuit acestui cuvânt. Prinsorile referitoare la rezultatul unei cauze judiciare sunt, după părerea mea, și astăzi la ordinea zilei în Anglia. Când Ana Boleyn și presupușii ei complici se aflau în fața instanței, în Tower Hall, sub impresia apărării energice a fratelui ei Rochford, s-a pariat la zece contra unu pentru achitarea ei. În Abisinia, rămășagurile cu privire la verdict erau o practică obișnuită în cursul unei ședințe de judecată, în intervalul dintre audierea martorilor și apărare[39].

Deosebim trei forme ludice ale procesului judiciar: jocul de noroc, competiția sau rămășagul și duelul oratoric. Procesul judiciar rămâne, prin natura lucrurilor, un duel oratoric, chiar și după ce, odată cu evoluția civilizației, acesta și-a pierdut, total sau parțial, aparent sau în realitate, calitatea de joc. În cadrul subiectului nostru, nu avem însă de-a face decât cu faza arhaică a acestei lupte cu ajutorul cuvântului, unde rezultatul nu-l dă argumentul juridic cel mai strâns, ci insulta cea mai violentă și mai izbitoare. Agonul constă aici aproape în întregime în năzuința fiecăreia dintre părți de a o întrece pe cealaltă în cuvinte jignitoare bine alese și de a rămâne stăpână pe situație. Despre competiția în insulte, ca întrecere în sine, ca performanță socială, de dragul onoarei și al prestigiului, am vorbit mai sus, când am tratat despre *psogos, iambos, mofākhara, mannjafnaðr* etc. Tranzițiile între *la joute de jactance* în sine și competiția în insulte, ca procedură judiciară, nu sunt precis conturate. Acest fapt va deveni și mai clar acum, când vom cerceta mai îndeaproape

[38] Blackstone, *Commentaries* (Comentarii), ed. Kerr, III, pp. 337 și urm.

[39] Enno Littmann, *Abessinien* (Abisinia), Hamburg, 1935, p. 86.

una dintre cele mai ciudate manifestări ale corelației dintre joc și cultură, anume: competițiile în a bate tobele, sau luptele cu ajutorul cântecelor, ale eschimoșilor groenlandezi. Aici, vedem în uz curent, sau cel puțin nu de mult părăsit, un caz în care funcția de cultură pe care am numit-o justiție nu s-a desprins încă defel de sfera și de natura jocului[40].

Când un eschimos are o plângere împotriva altuia, îl provoacă la o întrecere în a bate toba sau la o luptă cu ajutorul cântecelor (*Trommesang, drum-match, drum-dance, song-contest*). Tribul sau clanul se reunește într-o adunare festivă, toți membrii fiind cât mai gătiți și într-o dispoziție plină de voioșie. Cei doi adversari își cântă rând pe rând unul celuilalt, cu acompaniament de tobă, cântece jignitoare, în care își reproșează reciproc delictele. Nu se face atunci nici o deosebire între învinuirile întemeiate, satira ilariantă și calomnia lașă. Un cântăreț a înșirat numele tuturor oamenilor pe care soția și soacra adversarului său îi mâncaseră în timpul unei perioade de foamete, ceea ce a impresionat atât de mult asistența, încât a început să plângă. Cântecul este asociat cu provocare și maltratare fizică: reclamantul respiră și pufăie chiar în obrazul adversarului, îl izbește cu fruntea, îi deschide fălcile, îl leagă de parul cortului, iar „pârâtul" trebuie să îndure toate acestea, extrem de resemnat și chiar râzând ironic. Spectatorii cântă și ei în cor refrenele cântecelor, aplaudă și îi ațâță pe adversari. Alții dorm în timpul disputei. În pauze, părțile se comportă una față de cealaltă ca buni

[40] Thalbitzer, *The Ammassalik Eskimo* (Eschimosul amasalik), *Meddelelser om Grønland*, p. 39, 1914 ; Birket Smith, *The Caribou Eskimo's* (Eschimoșii caribu), Copenhaga, 1929. Knud Rasmussen, *Fra Grønland til Stille Havet* (Din Groenlanda în Oceanul Pacific), I–II, 1925–1926; *The Netsilik Eskimo* (Eschimosul nețilik), *Report of the Fifth Thule Expedition* (Raportul celei de-a cincea expediții în Thule), 1912–1914, VIII, 1, 2; Herbert König, *Der Rechtsbruch und sein Ausgleich bei den Eskimos* (Lezarea dreptului și reparația ei la eschimoși), *Anthropos*, XIX–XX, 1924–1925.

prieteni. Şedinţele referitoare la un asemenea litigiu se pot întinde pe ani şi ani de zile; părţile imaginează de fiecare dată noi cântece şi aduc noi acuzaţii. În cele din urmă, spectatorii hotărăsc cine trebuie considerat câştigător. Apoi, în unele cazuri, prietenia se restabileşte, dar se întâmplă şi ca familia celui care pierde să emigreze, din cauza ruşinii înfrângerii. Un eschimos poate avea în acelaşi timp diferite întreceri cu toba. Iau parte şi femeile.

Important e însă aici, în primul rând, faptul că la triburile care cunosc obiceiul aceste lupte se substituie hotărârilor judecătoreşti. În afara luptelor cu ajutorul tobelor, acele triburi nu cunosc altă formă de justiţie, ele fiind unicul mod de a aplana un diferend. Altă cale pentru a crea o opinie publică nu există[41]. Chiar şi crimele sunt aduse la lumina zilei în această formă. După victoria în lupta cu ajutorul cântecelor, nu mai urmează nici o altă sentinţă oficială. Motivele acestor lupte sunt, în majoritatea cazurilor, legate de probleme cu femei. Trebuie făcută o deosebire între triburile care cunosc datina aceasta ca procedură judiciară şi cele la care ea se întâlneşte numai ca divertisment festiv. Violenţele permise sunt precizate în mod diferit: lovirea adversarului sau doar legarea lui etc. Pe lângă lupta cu ajutorul cântecelor, servesc deseori pentru aplanarea diferendelor lupta cu pumnii şi lupta corp la corp.

Avem, aşadar, de-a face aici cu o datină culturală, care îndeplineşte funcţia justiţiei într-o formă pe de-a-ntregul agonală şi care este în acelaşi timp joc, în sensul cel mai propriu al cuvântului. În timpul înfruntării, întregul auditoriu râde

[41] Birket Smith, *loc. cit.*, p. 264, trasează, după părerea mea, prea precis limita acestor *judicial proceedings* (proceduri judiciare), când afirmă despre eschimoşii caribu că la ei luptele cu ajutorul cântecelor nu au numitul caracter, ci că servesc numai ca *a simple act of vengeance... or for purpose of securing quiet and order* (un simplu act de răzbunare... sau cu scopul de a asigura liniştea şi ordinea).

de plăcere. Scopul urmărit este desfătarea ascultătorilor. „Pentru data viitoare", zice Igsiavik[42], „vreau să fac un cântec nou, care are să fie deosebit de amuzant și prin care am să-mi leg de par adversarul." Luptele cu ajutorul tobelor alcătuiesc distracția principală a vieții sociale. În lipsa unui diferend, se organizează asemenea lupte numai ca divertisment. Uneori, ca o artă deosebită, concurenții cântă în formă de ghicitori.

Nu prea departe de lupta cu ajutorul tobelor, se situează ședințele judiciare satirico-umoristice, ținute pentru pedepsirea a fel de fel de delicte, îndeosebi sexuale, cum sunt ședințele care se întâlnesc într-o serie de datini populare ale țărilor germanice (cea mai cunoscută este așa-numita *Haberfeldtreiben*[43]). Sunt organizate întru totul ca farse, dar adeseori sunt luate și în serios, ca de pildă *Saugericht*[44], a tineretului din Rapperswil, care îngăduia apelul la Micul Consiliu[45].

Este clar că luptele eschimose cu ajutorul tobelor sunt cuprinse în aceeași sferă ca și *potlatch*-ul, întrecerile în lăudăroșenie și înjurături ale arabilor preislamici, competițiile chineze, *mannjafnaðr* ale vechilor norvegieni, și *nișsang*-ul, literal „cântecul dușmăniei", un cântec prin care se urmărea defăimarea unui dușman (*nid* înseamnă „dușmănie", nu „invidie"). Ni se pare, de asemenea, evident, că această sferă nu este, cel puțin la origine, cea a judecății divine în sensul propriu. Noțiunea de sentință a forțelor divine cu privire la adevărul abstract și la dreptatea abstractă poate fi eventual legată, în mod secundar, de asemenea acțiuni, dar primară este aici rezolvarea agonală ca atare, adică rezolvarea unor probleme serioase într-un și printr-un joc. Îndeosebi arabul

---

[42] Thalbitzer, V, p. 303.

[43] Cuvânt german intraductibil. Literal: acțiune pe ogorul de ovăz. Este numele unei datini, păstrată până în zilele noastre în Bavaria (*n.t.*).

[44] Cuvânt german intraductibil. Literal: justiția scroafei. Este de asemenea numele unei datini populare (*n.t.*).

[45] Stumpfl, *Kultspiele*, p. 16.

nifār sau *monāfara*, a lupta pentru faimă şi onoare în faţa unui arbitru, se apropie foarte mult de datina eschimoşilor. Cuvântul latinesc *iurgium*, *iurgo*, trebuie înţeles şi el din acelaşi punct de vedere. Provine dintr-o formă *iusigium*, din *ius* şi *agere*, deci înseamnă „justiţie", de comparat cu *litigium*, literal „dispută". *Iurgium* înseamnă însă atât „proces, procedură", cât şi „cuvântare injurioasă, luptă cu ajutorul cuvântului, debitarea de înjurături", şi indică o fază în care procesul judiciar mai era încă, în principal, o întrecere în insulte. În lumina luptelor eschimoşilor cu ajutorul tobelor, devine mai lesne de înţeles şi un personaj ca Arhiloh, ale cărui cântece împotriva lui Licambes au oarecare asemănare cu cele ale eschimoşilor. Chiar şi reproşurile cu caracter de avertizare ale lui Hesiod, adresate fratelui său Perses, pot fi considerate, de departe, din aceeaşi perspectivă. Jaeger atrage atenţia asupra faptului că satira publică grecească nu era doar o predică sau un instrument în slujba unei ranchiune personale, ci că trebuie să fi îndeplinit la origine şi o funcţie socială[46]. Cea a luptei eschimoşilor cu ajutorul tobelor – îndrăznim să spunem fără grijă.

De altfel, faza în care nu se poate face distincţie între pledoarie şi întrecerea în insulte încă nu apusese cu totul în civilizaţia clasică. La atenieni, în perioada de înflorire, oratoria judiciară se mai afla încă sub semnul unei competiţii de iscusinţă oratorică, în care erau îngăduite toate trucurile şi orice mijloc de convingere. Bara şi tribuna politică erau socotite sediile artei de a convinge. Această artă alcătuia, împreună cu violenţa războiului, a tâlhăriei sau a tiraniei, „vânătoarea de oameni", a cărei definiţie o formulează interlocutorii din *Sofistul* lui Platon[47]. Sofiştii te învăţau, pe bani, cum să faci dintr-o cauză slabă una tare. Un tânăr politician

[46] *Paideia*, p. 169.
[47] Platon, *Sofistul*, 222 c-d.

obișnuia să-și înceapă cariera cu o plângere într-un proces de scandal.

La Roma, tot așa, multă vreme s-a considerat că în fața justiției este permis orice mijloc menit să-l doboare pe adversar. Partea se îmbrăca în veșminte de doliu, suspina și se văicărea, se referea în gura mare la binele statului, aducea numeroși suporteri ca să producă o impresie mai puternică, pe scurt făcea tot ceea ce se mai face uneori și astăzi[48]. Stoicii au încercat să suprime acest caracter ludic al elocinței judiciare și s-o pună în armonie cu normele lor stricte, referitoare la adevăr și la demnitate. Dar cel dintâi care a vrut să pună în practică acest nou crez, Rutilius Rufus, a pierdut procesul și a fost nevoit să plece în surghiun.

---

[48] Cicero, *De Oratore*, I, 229 și urm. Să ne amintim de avocatul care, în procesul Hauptmann, a izbit cu mâna în Biblie și a fluturat drapelul american, sau la confratele lui olandez, care, într-un răsunător proces penal, a rupt în bucăți raportul de expertiză psihiatrică. – *Cf.* descrierea unei ședințe judiciare abisiniene, făcută de Littmann, *loc. cit.*, p. 86: *In sorgfältig studierter, gewandter Rede entwickelt der Ankläger seine Anklage. Humor, Satire, treffende Sprichwörter und Redensarten, beissende Anspielungen, heftiger Zorn, kalte Verachtung, lebhaftestes Mienenspiel, bald dröhnend herausforderndes Gebrüll... muss herhalten, die Anklage zu bekräftigen und den Angeklagten in Grund und Boden zu bohren.* (Acuzatorul își dezvoltă acuzarea printr-o cuvântare dibace, studiată cu îngrijire. Umor, satiră, proverbe și zicale frapante, aluzii mușcătoare, mânie violentă, dispreț rece, mimica cea mai vie, ba și urlete sfidătoare... trebuie să contribuie pentru a întări acuzația și pentru a-l doborî definitiv și total pe acuzat.)

V
JOCUL ȘI RĂZBOIUL

A denumi lupta un joc înseamnă a folosi un dicton la fel de vechi ca și înseși cuvintele „luptă“ și „joc“. O asemenea denumire, în sensul strict al cuvântului, trebuie oare considerată ca figurată ? Am mai pus, mai sus, această întrebare[1] și am fost de părere că trebuie să răspundem negativ: într-adevăr, cele două noțiuni, „luptă“ și „joc“, par de multe ori să se contopească. Orice luptă care este legată de reguli restrictive prezintă, chiar datorită acestei ordini restrictive, semnalmentele unui joc, ale unei forme deosebit de intensive, de energice și totodată extrem de evidente a jocului. Cățelușii și băiețașii luptă „în glumă“, după reguli care limitează aplicarea violenței. Limita acțiunilor îngăduite în joc nu trebuie însă să fie neapărat vărsarea de sânge și nici chiar lovitura mortală. Turnirul medieval a fost și a rămas fără îndoială o luptă singulară, deci un joc, dar în ipostazele sale cele mai timpurii trebuie să fi fost pe de-a-ntregul și categoric „serioasă“, până la moarte, la fel ca „jocul“ tinerilor ostași ai lui Abner și ai lui Ioab. Lupta ca funcție de cultură presupune totdeauna reguli restrictive și cere, până la un anumit nivel, recunoașterea unei calități de joc. Chiar și în epoci relativ înaintate, războiul mai ia încă uneori cea mai desăvârșită formă de joc. Faimosul *Combat des Trente*[2] din anul 1351, în Bretania, nu este calificat în izvoare, ce-i drept, în mod categoric, drept joc, dar face absolut impresia unei lupte cu

---

[1] Pp. 93-94.

[2] Lupta celor treizeci (*fr.*) (*n.t.*).

caracter de joc, și același lucru se poate spune și despre *La Disfida di Barletta*[3] din anul 1503, unde treisprezece cavaleri italieni au luptat cu treisprezece cavaleri francezi. Într-o sferă de idei fie arhaică, fie romantico-barbară, lupta sângeroasă, competiția festivă și lupta singulară, în măsura în care sunt legate de anumite reguli, sunt incluse, toate, în reprezentarea primară a jocului. Despre război, se poate vorbi ca despre o funcție de cultură atâta timp cât este purtat înlăuntrul unui cerc ai cărui membri se recunosc unii pe alții ca egali sau cel puțin ca egal de îndreptățiți. Dacă lupta se duce împotriva unor grupuri care în fond nu sunt recunoscute ca fiind alcătuite din oameni sau cărora cel puțin nu li se recunosc drepturi umane, fie că sunt numite „barbari", „diavoli", „păgâni", „eretici", atunci ea poate rămâne înlăuntrul „limitelor" culturii în măsura în care un grup își impune și în acest caz, de dragul onoarei proprii, anumite limitări. Pe astfel de limitări s-a bazat până în ultima vreme dreptul internațional, în care și-a găsit expresie o anumită tendință de a include războiul în cultură. S-a făcut o distincție categorică pe de o parte între starea de beligeranță și starea de pace, iar pe de altă parte între starea de beligeranță și violența criminală. Deasupra părților în conflict se boltea ideea unei comunități, care recunoștea că membrii ei sunt „omenire", cu drepturi și pretenții de a fi tratați ca „oameni". Abia teoria „războiului total" sacrifică până și ultimele rămășițe ale funcției de cultură și, odată cu ele, ale funcției de joc.

Pornind de la convingerea noastră că agonul are întotdeauna în el însuși caracter de joc, se naște acum întrebarea: în ce măsură trebuie să se numească războiul o funcție agonală a comunității? În general, putem da deoparte, ca neagonale, o întreagă serie de forme de luptă. Facem deocamdată abstracție aici de războiul modern. Atacul prin surprindere,

---

[3] Provocarea de la Barletta (*it.*) (*n.t.*).

ambuscada, năvălirile de jaf și masacrele nu pot conta, fiecare din ele în parte și ca atare, ca forme agonale ale luptei, deși pot fi puse în folosul unui război agonal. Pe de altă parte, scopul politic al unui război – cucerirea, subjugarea, înrobirea altui popor – se află și el în afara sferei luptei competiționale. Momentul agonal intră în acțiune din clipa când părțile beligerante se consideră una pe alta ca adversare în luptă pentru o cauză la care au dreptul. Chiar dacă în spatele voinței lor de a lupta se ascunde pur și simplu foamea, ceea ce nu se întâmplă decât arareori, totuși lupta le pare chiar și lor o chestiune de sfântă datorie, de onoare sau de răsplată. Tendința spre putere materială, chiar și în relațiile de cultură evoluate și chiar dacă înșiși membrii statului care pune la cale războiul consideră că scopul lui este o chestiune de putere, se află de cele mai multe ori subordonată întru totul unor motive de orgoliu, de faimă, de prestigiu și de manifestare a superiorității sau a supremației. Termenul îndeobște inteligibil „glorie“ explică toate războaiele de agresiune, din Antichitate până în zilele noastre, în mod mult mai substanțial decât indiferent ce teorie ingenioasă referitoare la forțe economice și la considerente politice. Izbucnirile moderne de glorificare a războiului, așa cum ne sunt, din păcate, prea bine cunoscute, merg de fapt înapoi la concepția asiro-babiloniană, care considera exterminarea dușmanului ca pe o poruncă divină, în măsură să confere un sfânt renume.

În anumite forme arhaice ale războiului însă, caracterul ludic care îi este propriu de la natură se manifestă în mod nemijlocit și cât se poate de interesant. Într-o fază de cultură în care procesul judiciar, soarta, jocul de noroc, rămășagul, provocarea, lupta și verdictul divin, ca lucruri sacre, se aflau, toate la un loc, înlăuntrul unei singure sfere noționale, așa cum am încercat mai sus să arătăm, războiul trebuia să intre și el, în virtutea naturii lui, cu totul, în cadrul acestui cerc

de reprezentări. Se poartă război pentru ca, prin încercarea care duce la câștigarea sau la pierderea lui, să se obțină din partea zeilor o hotărâre cu valabilitate sacră. Hotărârea poate fi provocată prin aruncarea sorților, prin punerea la încercare a puterilor, cu cuvântul sau cu armele. Dacă se alege această din urmă variantă, atunci rezultatul exprimă voința zeilor la fel de nemijlocit ca în urma celorlalte probe. În cuvântul olandez *ordale* (= ordalie), în engleză *ordeal*, corespunzător cuvântului olandez modern *oordeel* (= judecată), referirea specială la divinitate nu este expresă în sine; orice hotărâre dobândită în formele juste este o judecată a forțelor divine. Abia în a doua instanță noțiunea tehnică „judecată divină" se leagă de anumite probe de forță miraculoasă. Pentru a înțelege bine această corelație, trebuie de fapt să nu ținem seama de distincția pe care o facem între noțiunile respective și domeniul juridic, cel religios și cel politic. Ceea ce noi numim „drept" se poate numi la fel de bine, potrivit gândirii arhaice, „voința zeilor" sau „superioritate vădită". Hazardul, lupta și cuvântul convingător sunt în aceeași măsură „dovezi" ale voinței zeilor. Lupta este în aceeași măsură una dintre formele procedurale ca și ghicitoria sau ca și pledoaria în fața unui judecător. Dar, având în vedere că, în cele din urmă, oricărei hotărâri i se conferă o semnificație sacră, lupta poate fi considerată, și ea, tot ca ghicitorie[4].

Insolubilul complex de reprezentări care merge de la proces până la jocul de noroc se manifestă în modul cel mai izbitor în funcția luptei singulare în culturile arhaice. Lupta

---

[4] Nu este prea clar cum trebuie concepută originea cuvântului olandez *oorlog* (= război), dar în orice caz el ține probabil de sfera sacrală. Semnificația cuvintelor germane vechi care corespund cuvântului *oorlog* oscilează între luptă, fatalitate, ceea ce îi este „pus de-o parte" cuiva, și starea în care îndatoririle generate de jurăminte încetează, deși nu este absolut sigur că avem de-a face în toate cazurile cu exact același cuvânt.

singulară poate avea diferite tendințe. Ea poate fi *aristeia* personală, ca introducere sau ca acompaniament al luptei generale, slăvită de poeți și cronicari și prea bine cunoscută din toate compartimentele istoriei. Caracteristice sunt, de pildă, luptele personale în bătălia de la Badr, unde Mohamed i-a înfrânt pe koraișiți. Un grup de trei provoacă un grup corespunzător din rândurile inamicului. Luptătorii se prezintă și se recunosc unii pe alții ca adversari demni[5]. În războiul mondial din 1914, *aristeia* a reînviat sub forma provocărilor schimbate între ei de aviatori renumiți din ambele tabere, cu ajutorul unor bilețele pe care le aruncau din avion. Lupta singulară personală poate servi ca oracol, care prezice rezultatul viitor al luptei. Sub această formă o cunoaște atât societatea chineză, cât și cea germanică. Înainte de începerea bătăliei, cei mai viteji îi provoacă pe inamici. *La bataille sert à éprouver le Destin. Les premières passes d'armes sont des présages efficaces*[6]. Lupta singulară poate însă să și înlocuiască bătălia. Când vandalii sunt în război cu alemanii în Spania, părțile convin ca rezultatul luptei să fie decis printr-o luptă singulară[7], care deci nu servește aici ca prezicere, ci înlocuiește lupta generală, adică dovedește în mod concis, în formă agonală, superioritatea uneia dintre părți. Această dovadă, că una dintre cauze este mai tare, conține ideea că este și cea bună: de vreme ce zeii îi acordă favoarea lor, înseamnă că este dreaptă. În această înlocuire a bătăliei printr-o luptă singulară se amestecă însă de timpuriu motivarea că astfel se evită vărsarea de sânge. Chiar în cazul merovingianului Teodoric, la Querzy-sur-Oise, ostașii sunt cei care spun: mai bine să cadă unul decât o oaste

[5] Vezi: Wakidi, ed. Wellhausen, p. 53.

[6] Bătălia servește pentru a pune la încercare Destinul. Primele asalturi sunt preziceri eficace (*fr.*) (*n.t.*) – Granet, *Civilisation*, p. 313; *cf.* De Vries, *Altgerm. Religionsgeschichte*, I, p. 258 (*n.a.*).

[7] Gregorius Turonicus, *Hist. Franc.*, II, 2.

întreagă[8]. Când, în Evul Mediu târziu, se vorbește la tot pasul despre o luptă singulară măreață și solemnă, pregătită dinainte în toate amănuntele ei, și prin care doi regi sau domnitori urmează să-și rezolve o *querelle*[9] survenită între ei, motivul invocat în mod expres este: *pour éviter effusion de sang chrestien et la destruction du peuple*[10]. Totuși, în datina păstrată cu atâta perseverență este implicită, fără îndoială, vechea reprezentare a unui proces judiciar care se rezolvă în mod legal pe această cale. Devenise de mult o simplă convenție internațională, un ceremonial lipsit de conținut, dar atașamentul de această formă și seriozitatea cu care este practicată mai trădează încă și azi că își are originea în vechi datini sacre. Carol Quintul îl mai provocase încă, de două ori, pe Francisc I, cu toate formele[11], și cazul acesta nu avea să fie ultimul.

Este aproape cu neputință de făcut o distincție între lupta singulară care înlocuiește bătălia, și duelul judiciar care rezolvă un diferend. Se știe ce loc important a ocupat duelul judiciar în legile și cutumele medievale. Controversa dacă duelul judiciar trebuie considerat, împreună cu Brunner și alții[12], o judecată divină, sau, împreună cu Schröder și alții[13], un probatoriu ca oricare altul, își pierde mult din însemnătate, dacă privim lupta sub aspectul ei esențial: ca agon sacral,

---

[8] Fredegarius, I, IV, c. 27, MG, *SS. rer. Mer.*, II, 131.

[9] Ceartă, dispută, litigiu (*fr.*) (*n.t.*).

[10] Pentru a evita vărsarea de sânge creștinesc și nimicirea poporului (*fr. veche*) (*n.t.*) – V. cartea mea *Herfsttij der Middeleeuwen*[4], 1935, p. 134; în *Verzamelde Werken*, III, p. 115 (*n.a.*) – Ed. rom. cit., p. 150 (*n.t.*).

[11] Pe lângă datele citate, v. și: Erasmus Schets către Erasm din Rotterdam, 14. VIII. 1528, Allen, nr. 2024, 38 și urm., 2059. 9.

[12] H. Brunner – C. von Schwerin, *Deutsche Rechtsgeschichte*, II, 1928, p. 555.

[13] R. Schröder, *Lehrbuch der Deutschen Rechtsgeschichte* (Manual de istorie a dreptului german)[5], p. 89.

care, ca atare, dovedește și dreptatea, dar totodată revelează și favoarea zeilor.

Duelul judiciar, chiar dacă este dus uneori cu îndârjire până la capăt[14], demonstrează de la bun început tendința de a-și pune în prim-plan laturile formale și de a-și accentua astfel trăsăturile ludice. Chiar și posibilitatea de a dispune executarea lui printr-un luptător închiriat se bazează pe caracterul lui ritual, căci tocmai o acțiune sacramentală îngăduie în general înlocuirea. Tot așa și limitarea armelor permise și originalele handicapuri cu ajutorul cărora se încearcă a se da șanse egale unor luptători cu posibilități inegale, cum este cazul unui bărbat care, având de luptat cu o femeie, stă pe jumătate într-o groapă, fac parte din jocul cu armele. Când duelul judiciar, în Evul Mediu târziu, pare să se desfășoare de regulă fără prea multe vătămări, devenind un fel de demonstrație sportivă, rămâne îndoielnic dacă trebuie considerat ca o slăbire a lui până la forme ludice, sau dacă nu cumva acest caracter ludic, care nu exclude defel seriozitatea sângeroasă, nu se bazează mai degrabă pe natura uzanței.

Ultima *trial by battle*[15], într-un proces civil ținut în fața instanței numite *Court of Common Pleas*[16], a avut loc în anul 1571, pe un teren pătrat, cu latura de 60 de picioare[17], pus la dispoziție în acest scop la Tothill Fields, lângă Westminster. Lupta a avut voie să dureze de la răsăritul soarelui până la apariția stelelor, dar s-a încheiat atunci când una dintre părți, care lupta cu pavăză și baston, așa cum este prescris încă din Capitulariile carolingiene, s-a recunoscut învinsă,

[14] *Cf.* cartea mea *Herfsttij der Middeleeuwen*, pp. 136–138; în *Verzamelde Werken*, III, pp. 117–119 (*n.a.*) – Ed. rom. cit., pp. 152–153 (*n.t.*).

[15] Judecată prin luptă (*engl.*) (*n.t.*).

[16] Curtea de cauze civile (*engl.*) (*n.t.*).

[17] Aproximativ 18,30 metri (*n.t.*).

rostind „cuvântul îngrozitor“ *craven*[18]. Întreaga ceremonie, după cum o numește Blackstone, prezenta *a near resemblance to certain rural athletic diversions*[19].

Dacă duelul judiciar, ca și duelul pe de-a-ntregul fictiv dintre suverani, se caracterizează printr-un puternic element ludic, același lucru se poate spune și despre duelul obișnuit, așa cum este el cunoscut până în zilele noastre de o serie de popoare europene. Duelul particular răzbună onoarea lezată. Ambele noțiuni, lezarea onoarei și nevoia de a o răzbuna, țin îndeosebi, păstrându-și intactă semnificația lor psihologică și socială, de sfera arhaică a culturii. Integritatea unei persoane trebuie să fie manifestă, iar, dacă recunoașterea ei este în primejdie, atunci trebuie apărată și impusă prin acțiuni agonale. La recunoașterea onoarei personale nu contează dacă ea se întemeiază pe dreptate, pe adevăr sau pe alte principii etice. E în joc numai valoarea socială, atâta tot. Putem neglija aici problema dacă duelul particular nu-și are cumva în acest caz rădăcinile în duelul judiciar. În esență, este același lucru: veșnica întrecere pentru prestigiu, acesta fiind o valoare primară, care include puterea și dreptul. Răzbunarea este satisfacerea simțului onoarei, oricât de perversă, de criminală sau de bolnăvicioasă ar fi fundamentarea ei. Am spus mai sus că, uneori, personajul Dike nu se diferențiază cu claritate de Tyche, Fortuna. Tot așa, în iconografia elenică, Dike se contopește cu Nemesis „răzbunarea“[20]. Duelul particular își trădează identitatea fundamentală cu o sentință judecătorească și prin faptul că, la fel ca și duelul judiciar, nu impune celor ale căror rude și-au pierdut viața

---

[18] Laș (*engl.*) (*n.t.*).

[19] O mare asemănare cu anumite distracții atletice rurale (*engl.*) (*n.t.*). – *Commentaries of the Laws of England* (Comentarii asupra legilor Angliei), ed. R.M. Kerr, III, pp. 337 și urm.

[20] Harrison, *Themis*, p. 528.

în confruntare nici o obligaţie de a se răzbuna sângeros, cu condiţia ca duelul să se fi desfăşurat corect.

În epocile cu un marcat caracter nobiliar-militar, duelul particular se poate amplifica până la formele cele mai sângeroase, în care titularii şi secundanţii se înfruntă unii pe alţii în grupuri, într-o luptă călare, cu pistoalele. La această formă a ajuns duelul particular în secolul al XVI-lea în Franţa. Pentru un diferend de nimica toată între doi nobili, are loc o întâlnire sângeroasă între şase sau opt persoane. Secundanţii au datoria de onoare să lupte şi ei. Montaigne vorbeşte despre un asemenea duel între trei favoriţi ai lui Henric III şi trei nobili de la curtea lui De Guise. Richelieu a combătut acest obicei, dar şi sub Ludovic XIV au mai căzut încă multe victime. Pe de altă parte, faptul de a nu se urmări neapărat uciderea cuiva, ci de a se considera că dacă a curs sânge onoarea a fost spălată este în deplină concordanţă cu caracterul sacral pe care la origine îl are şi duelul obişnuit. De aceea, duelul francez modern, întrucât de regulă nu merge mai departe de o simplă rănire, nu trebuie considerat câtuşi de puţin ca o diluare ridicolă a unor datini serioase. Duelul, în esenţă, este o formă de joc rituală, este reglementarea unei lovituri mortale neprevăzute, pornită dintr-o mânie nestăpânită. Locul în care se desfăşoară este un spaţiu de joc, iar armele trebuie să fie strict egale; se dă un semn pentru începere sau pentru încetare, iar numărul de împuşcături este prescris. Vărsarea de sânge este de ajuns pentru a satisface cerinţa ca onoarea să fie răzbunată prin sânge.

Elementul agonal în războiul adevărat nu poate fi dozat cu precizie. În fazele de cultură cele mai timpurii, elementul competiţional în lupta dintre triburi şi dintre indivizi nu pare să fie încă dezvoltat. Atacurile armate, asasinatele, năvălirile au fost întotdeauna practicate, fiind determinate de foame, de frică, de reprezentări religioase sau de setea de

sânge. Noțiunea de război intervine de fapt abia acolo unde apare o stare deosebită, solemnă, de dușmănie generală, care se diferențiază, în conștiința celor în cauză, de o dispută individuală, și chiar, până la un anumit nivel, de o vrăjmășie între două familii. Dar o asemenea distincție plasează războiul nu numai în sfera sacrală, ci totodată și în cea agonală. El este astfel înălțat la rangul de cauză sfântă, de măsurare generală a puterilor și de hotărâre a sorții, pe scurt: este inclus în sfera în care dreptul, soarta și prestigiul mai zac la un loc, nediferențiate. În felul acesta, războiul intră în același timp în sfera onoarei. Devine o instituție sfântă și ca atare se îmbracă în toată ornamentica spirituală și materială de care dispune tribul. Asta nu înseamnă că de acum înainte războiul se duce în toate privințele potrivit normelor unui cod al onoarei și în formele unei acțiuni cultuale. Violența brută își păstrează toată puterea. Războiul este însă văzut în lumina datoriei și onoarei sfinte și, până la un anumit nivel, este jucat în formele lor. Rămâne totuși greu de determinat în ce măsură ducerea războiului este într-adevăr dominată și influențată de aceste reprezentări. Cea mai mare parte din ceea ce transmit izvoarele istorice cu privire la astfel de lupte purtate într-un stil frumos se bazează pe viziunea literară a luptei în ochii contemporanilor sau ai celor de după ei, așa cum a fost ea înscrisă în epopee, în cântec sau în cronică. Este „în joc“ aici o descriere cât se poate de frumoasă și o ficțiune romantică sau eroică. Ar fi însă o greșeală să credem că toată această înnobilare a războiului prin înălțarea lui în sfera rituală și morală n-a fost decât ficțiune, sau că veșmântul estetic al luptei n-a fost decât un paravan al cruzimii. Și chiar dacă așa ar fi stat lucrurile, în aceste reprezentări ale luptei ca joc solemn al onoarei și al virtuții s-a format ideea cavalerismului, adică ideea războinicului nobil. Sau și mai precis: ca urmare a ideilor de datorie cavalerească și de demnitate cavalerească, s-a clădit, pe temelii antice și creștine,

sistemul actual al dreptului internațional. Și din aceste două idei – cavalerismul și dreptul internațional – și-a extras sevă noțiunea de omenie pură.

Prin referiri izolate la diferite civilizații și epoci poate fi pus acum în lumină elementul agonal, adică ludic, al războiului. Dar mai întâi un amănunt, care poate ține locul unei întregi demonstrații: limba engleză mai folosește și astăzi expresia *to wage war* (literal: a „paria" războiul, a provoca la întrecere războinică), făcând aluzie la simbolicul *gage*. Din Elada, două exemple. Războiul dintre cele două orașe din insula Eubeea, anume Calcis și Eretria, în secolul al VII-lea î.e.n., a fost dus, potrivit tradiției, pe de-a-ntregul în formă de competiție. Un acord solemn, în care erau stabilite regulile luptei, a fost depus în templul Artemidei. Au fost indicate timpul și locul luptei. Toate armele cu aruncare (lance, arc, praștie) urmau să fie interzise; numai paloșul și sulița aveau să decidă. Celălalt exemplu este mai cunoscut. După izbânda de la Salamina, grecii au plecat spre Istm, ca să distribuie premii, numite aici *aristeia*, celor care se dovediseră cei mai merituoși în luptă. Comandanții și-au depus voturile pe altarul lui Poseidon, indicând un singur om ca primul clasat și un singur om ca al doilea clasat. Ca prim clasat, toți s-au votat pe ei înșiși, însă cei mai mulți l-au votat ca al doilea clasat pe Temistocle, așa încât acesta a obținut majoritatea, dar invidia reciprocă a împiedicat ratificarea acestui rezultat[21]. Când Herodot, povestind bătălia de la Micale, spune că insulele și Helespontul erau prețul luptei (*aethlon*) dintre eleni și perși, aceasta nu poate însemna mai mult decât o metaforă curentă. Este evident că însuși Herodot avea îndoielile lui cu privire la valoarea punctului de vedere competițional în război. În simulatul consiliu de război de la curtea lui Xerxes, acesta îl pune pe Mardonios

---

[21] Herodot, VIII, c. 123–125.

să blameze prostia grecilor, care își notifică unii altora războaiele dintre ei și, ca urmare, obișnuiesc să caute un câmp de bătaie frumos și plan și să se ducă într-acolo în dauna atât a învingătorilor, cât și a învinșilor. Ar fi trebuit să lase ca litigiile dintre ei să fie hotărâte prin crainici și soli, sau, dacă totuși trebuia să aibă loc o luptă, să caute un loc unde să poată fi cât mai greu de atacat[22].

După cât se pare, aproape pretutindeni unde, în literatură, este descris și glorificat războiul nobil și cavaleresc, își face loc în același timp și o critică: cea care opune acestui mod de a vedea lucrurile avantajul tactic sau strategic. Frapantă din acest punct de vedere este asemănarea dintre realitățile chineze și cele din Occidentul medieval. Despre izbândă nu poate fi vorba – așa schițează Granet imaginea modului chinez de a duce război în epoca feudală[23] – decât atunci când din luptă onoarea comandantului iese sporită. Acest lucru nu se întâmplă atât prin avantajul obținut, și în nici un caz dacă este folosit la maximum, cât mai cu seamă dovedind moderație. Doi nobili, Țin și Ț'in, se află cu oștile lor față în față, în ordine de bătaie, fără să lupte. În timpul nopții, vine un sol al lui Ț'in ca să-l prevină pe Țin să se pregătească: „De ambele părți, sunt destui ostași! Hai să ne întâlnim mâine dimineață, te poftesc!“ Dar oamenii lui Țin bagă de seamă că privirea solului nu e stabilă și că vocea lui nu are siguranță. Țin a și pierdut. „Oastea lui Ț'in stă înfricoșată în fața noastră. Are s-o ia la fugă! Inamicul n-are decât să ne împingă spre râu! Avem să-l batem cu siguranță.“ Dar oastea lui Țin rămâne liniștită, iar adversarul poate s-o șteargă în voie. Onoarea a făcut ca un asemenea sfat să nu aibă urmări. Căci: „Să nu culegi morții și răniții este o neomenie!

[22] IX c. 101; VII, 96.
[23] *Civilisation*, pp. 320–321.

Să nu aştepţi clipa convenită, să-l bagi pe inamic la strâmtoare, este o laşitate..."[24]

Iar învingătorul refuză, cu modestie, să înalţe un trofeu pe câmpul de bătaie: era bine când regii de altădată, strălucind de virtute, se luau de piept cu duşmanii cerului şi îi scoteau astfel la iveală pe cei răi, „dar aici nu sunt vinovaţi, sunt numai vasali, care şi-au manifestat credinţa până la moarte. La ce bun un trofeu?"

La instalarea unei tabere militare, planul era orientat cu toată grija după anumite puncte cardinale. Alcătuirea unei asemenea tabere era prescrisă cu stricteţe, deoarece conta ca o copie a capitalei suveranului. Precizările de felul celor expuse aici trădează clar sfera sacrală din care fac parte toate acestea[25]. Facem abstracţie de problema dacă se pot semnala origini sacrale în structura taberei militare romane, aşa cum admit F. Müller şi alţii. Cert este că taberele militare instalate cu mare cheltuială şi bogat ornamentate din Evul Mediu târziu, cum a fost cea a lui Carol Temerarul, din faţa oraşului Neuss, în anul 1475, dovedesc corelaţia strânsă dintre sfera de idei a turnirului şi cea a beligeranţei.

Un obicei care decurge din concepţia că războiul este un joc nobil al onoarei şi care se mai păstrează uneori în modul modern, întru totul dezumanizat, de a purta războiul este schimbul de amabilităţi cu inamicul. Câteodată nu lipseşte aici un neîndoios element satiric, care face să reiasă şi mai clar caracterul ludic al acestui obicei. În războiul feudal chinez, i se trimite adversarului o cană cu vin, care este băut în mod solemn, în timp ce sunt evocate dovezile de cinstire din trecutul paşnic[26]. Adversarii se salută unii pe alţii cu tot felul de dovezi de cinstire, fac schimb de daruri constând din

---

[24] Aceeaşi tentaţie de a face uz de avantaj se întâlneşte şi în lupta dintre Siang şi Ce'ou, *ibid.*, p. 320.

[25] *Loc. cit.*, p. 311.

[26] Granet, *loc. cit.*, p. 314.

arme, ca Glaucos și Diomede. Ca să mai adăugăm pe loc un exemplu occidental modern: la asedierea orașului Breda[27] de către Frederik-Hendrik[28], în anul 1637, comandantul militar al orașului a ordonat să-i fie restituită în mod politicos contelui de Nassau trăsura cu patru cai, care fusese capturată de asediați, și i-a trimis și 900 de florini pentru soldații lui. Inamicul dă sfaturi ironice și batjocoritoare. Într-un conflict dintre Țin și Ce'ou, un ostaș al unuia dintre ei îi arată celuilalt, cu o răbdare plină de sfidare, cum să scoată din noroi un car de luptă, și este răsplătit cu cuvintele: „Deh! Noi nu suntem obișnuiți cu fuga, ca oamenii dumitale."[29] Pe la 1400, un conte, De Virneburg, oferă orașului Aachen lupta într-o anumită zi și într-un anumit loc și sfătuiește să fie adus numaidecât la fața locului și judecătorul landului, Jülich, care pricinuise diferendul[30].

Aceste înțelegeri cu privire la timpul și locul bătăliei alcătuiesc punctul cardinal al tratării războiului ca o întrecere de onoare, care este totodată și sentință judiciară. Pichetarea unui teren pentru luptă – crearea unei arene – trebuie considerată identică întru totul cu acțiunea de a împrejmui (în limba germană: *begen*) locul întrecerii. O găsim descrisă în izvoarele norvegiene vechi: locul destinat luptei este delimitat cu țăruși sau cu crengi de alun. Reprezentarea aceasta supraviețuieșe în englezescul *a pitched battle,* termen folosit pentru o bătălie reglementată, în sensul strategic al cuvântului. În ce măsură a avut loc într-adevăr în războiul serios o delimitare în fapt a terenului este greu de stabilit. Era însă

---

[27] Oraș în Olanda (Brabant) (*n.t.*).

[28] Frederik-Hendrik (1584–1647), prinț de Oranje/Orania-Nassau, *stadhouder* (președinte) al confederației Țărilor-de-Jos Unite (*n.t.*).

[29] Granet, *loc. cit.*, p. 316.

[30] W. Erben, *Kriegsgeschichte des Mittelalters* (Istoria războiului medieval), *16. Beiheft zur Histor. Zeitschrift* (Al 16-lea supliment la *Revista de istorie*), München, 1929, p. 95.

chiar în esența ei o formă sacrală și, ca atare, putea fi oricând indicată în mod simbolic, prin plasarea vreunui semn care să țină loc unei delimitări reale. Dar propunerea solemnă ca bătălia să aibă loc într-un anumit punct și într-o anumită zi ni s-a transmis din istoria medievală în nenumărate exemple. Și aici însă, se constată imediat că este vorba, în primul rând, de o simplă formalitate, pentru că oferta este, de regulă, respinsă sau nesocotită. Carol de Anjou îi comunică lui Willem de Holanda[31], regele roman[32]:

da hi selve ende sine man
recht totte Assche op der heiden
sijns dre daghe wilde verbeiden[33].

Ducele Ioan al Brabantului îi trimite în anul 1332 regelui Ioan al Boemiei, printr-un crainic, care ține în mână paloșul scos din teacă, propunerea de a angaja bătălia în ziua de miercuri și într-un anumit loc, și îl roagă să-i trimită un răspuns și eventual o contrapropunere. Regele însă, el însuși fiind de altfel tocmai arbitrul modei cavalerești în mare vogă în acele vremuri, îl lasă pe duce să aștepte în ploaie o zi întreagă. Bătălia de la Crécy (1346) a fost precedată de un schimb de scrisori, prin care regele Franței i-a lăsat regelui Angliei alegerea între două zile și patru locuri, sau, dacă dorește, mai multe[34]. Regele Eduard i-a răspuns că nu poate trece

---

[31] *Holanda*: una dintre Țările-de-Jos; fost comitat. În cadrul confederației numite Țările-de-Jos Unite (*Verenigde Nederlanden*), Holanda s-a bucurat de o deosebită importanță; de aceea, numele statului centralizat de mai tîrziu (*Nederland* = Țara-de-Jos, la singular) se trage, în multe limbi, din numele Holandei (ex.: în românește, *Olanda*) (*n.t.*).

[32] Stoke, III, vs. 1387.

[33] Că el însuși și oamenii săi /chiar la Aachen pe câmp /vor aștepta până la trei zile (*ol. veche.*) (*n.t.*).

[34] V. și Erben, *loc. cit.*, pp. 93 și urm. și cartea mea, *Herfsttij der Middeleeuwen*, p. 141; în *Verz. Werken*, III, p. 121 (*n.a.*) – Ed. rom. cit., p. 157 (*n.a.*).

Sena, dar că l-a așteptat zadarnic pe inamic timp de trei zile. La Najera, în Spania, Henric de Trastamara renunță într-adevăr la poziția sa favorabilă, ca să-l poată combate pe inamic cu orice preț în câmp deschis, și este înfrânt.

Forma sacrală a slăbit aici până la a deveni o ceremonie, un joc de onoare cavalerească, fără însă a-și pierde prin aceasta în prea mare măsură caracterul său originar, care era în esență ludic. Interesul precumpănitor de a câștiga lupta a frânat efectul unei datini care se baza pe relații de cultură primare și care își avusese acolo semnificația[35].

Pe aceeași linie cu obiceiul de a oferi timpul și locul bătăliei se află pretenția de a avea un loc de onoare fix în ordinea de bătaie, ca și condiția ca învingătorul să zăbovească trei zile pe câmpul de bătaie. Primul punct, dreptul de a ataca cel dintâi, care era stabilit uneori prin hrisoave, sau era atribuit ca privilegiu feudal unor anumite familii sau regiuni, prilejuia adesea conflicte violente, chiar cu urmări fatale. În renumita bătălie de la Nicopole, din anul 1396, unde o oaste de cavaleri de elită, care pornise în cruciadă cu multă pompă și tapaj, fusese nimicită de turci, șansa unei victorii legate de asemenea probleme deșarte, de prioritate, pierise cu totul. Putem lăsa deoparte chestiunea dacă în condiția, care a continuat tot timpul să rămână în vigoare, de a zăbovi timp de trei zile pe câmpul de bătaie trebuie să vedem pur și simplu *sessio triduana*[36] din viața juridică. Cert este că, prin toate aceste obiceiuri de tip ceremonial și ritual, transmise din domeniile cele mai variate, războiul își trădează în mod clar

---

[35] Potrivit agenției japoneze de presă Domei, generalissimul japonez, după cucerirea orașului Canton, i-a trimis lui Cian Kai-și invitația să dea o bătălie hotărâtoare pe câmpia din sudul Chinei, pentru a-și salva astfel onoarea militară, și să se supună verdictului paloșului (*Nieuwe Rotterdamse Courant*, 13.XII.1938).

[36] Ședința de trei zile (*lat.*) (*n.t.*).

originea din sfera primitiv-agonală, unde jocul şi lupta, dreptul şi aruncarea sorţilor erau încă nediferenţiate[37].

Dacă războiul agonal şi sacral îl numim arhaic, asta nu înseamnă că în cultura timpurie orice luptă s-ar fi desfăşurat în forma unei competiţii reglementate, după cum nu înseamnă nici că în războiul modern elementul agonal n-ar mai ocupa absolut nici un loc. Năzuinţa de a lupta cu cinste pentru o cauză care este cea bună rămâne în toate timpurile un ideal al omenirii. Acest ideal, în realitatea crudă, a fost de la bun început batjocorit. Voinţa de a învinge este totdeauna mai puternică decât autolimitarea impusă de simţul onoarei. Chiar dacă civilizaţia umană fixează limite violenţei spre care se simt mânate colectivităţile, necesitatea de a câştiga îi domină pe beligeranţi cu atâta putere, încât răutatea omenească dobândeşte de fiecare dată joc liber şi îşi îngăduie tot ceea ce poate născoci mintea. Comunitatea arhaică trasează limitele a ceea ce este îngăduit – cu alte cuvinte: regulile jocului – foarte aproape de propriul cerc al membrilor tribului şi al semenilor. Onoarea căreia membrii comunităţii vor să-i rămână credincioşi este valabilă numai faţă de egali. Cele două părţi în conflict trebuie să fi recunoscut regulile, altminteri ele nu încep să lupte. Atâta vreme cât au de-a face cu egali, se inspiră în principiu dintr-un sentiment al onoarei, de care se leagă un spirit competiţional şi o cerinţă privitoare la o anumită cumpătare etc.[38] De îndată însă ce lupta este îndreptată spre oameni socotiţi inferiori, fie că sunt numiţi barbari, fie oricum altfel, orice limitare a violenţei dispare, şi vedem istoria omenirii mânjită de îngrozitoarea cruzime cu care regii babilonieni şi asirieni se lăudau

---

[37] *Cf.*: Erben, *loc. cit.*, p.100, şi lucrarea mea *Herfsttij der Middeleeuwen*, p. 140 (în *Verz. Werken*, III, p. 120) (*n.a.*) – Ed. rom. cit., pp. 156–157 (*n.t.*).

[38] Pentru China *cf.* Granet, *loc. cit.*, p. 334

ca fiind pe placul zeilor. O dezvoltare fatală a posibilităților tehnice și politice și o profundă dezrădăcinare morală au suspendat în ultima vreme, în aproape toate privințele, acum chiar și în pacea armată, edificiul, realizat cu atâta greutate, al dreptului internațional al războiului, în baza căruia adversarul era recunoscut ca parte egală, putând pretinde un tratament onorabil și corect.

În locul idealului primitiv de onoare și noblețe ancorat în vanitate, apare, în fazele de cultură înaintate, un ideal de dreptate, sau mai bine zis: acesta se atașează la cel dintâi și devine cu timpul, oricât de lamentabil și de rău este pus în practică, norma recunoscută și urmărită a unei colectivități umane, care între timp s-a extins de la contactul dintre clanuri și triburi, la o societate de popoare și state mari. Dreptul internațional țâșnește în sfera agonală ca o idee: cutare lucru e împotriva onoarei, împotriva regulilor. Odată ce s-a dezvoltat un sistem de obligații decurgând din dreptul internațional, acesta nu prea mai lasă mult loc pentru elementul agonal în relațiile dintre state, deoarece caută să înalțe instinctul competiției politice la rangul de noțiune juridică. O comunitate de state care se aliniază sub steagul unui drept internațional unanim recunoscut nu mai oferă teren pentru războaie agonale înlăuntrul propriului lor cerc. Totuși, prin aceasta ea n-a pierdut absolut toate trăsăturile unei comunități ludice. Principiul ei, de reciprocitate și egalitate în drepturi, formele ei diplomatice, obligația mutuală de a respecta convențiile și de a notifica oficial eventuala denunțare a acordurilor încheiate sunt formal identice cu o regulă de joc, în măsura în care nu fac decât să lege, atâta timp cât este recunoscut, jocul însuși, adică necesitatea unei societăți umane ordonate. De data aceasta însă, „jocul“ este însăși baza oricărei civilizații. Denumirea „joc“ mai este încă întrucâtva la locul ei doar formal. Totuși, lucrurile au ajuns în realitate la situația în care acest sistem al dreptului internațional

nu mai este recunoscut, sau cel puțin luat în considerare, în mod unanim, ca bază a oricărei civilizații. De îndată ce, în practică, unii membri ai acestei comunități de state neagă caracterul obligatoriu al dreptului internațional, ba chiar acordă în teorie prioritate, ca unică normă a comportării statale, interesului și puterii propriului grup – popor, partidă, Biserică sau stat – o dată cu ultima rămășiță pur formală a atitudinii ludice dispare și orice pretenție de civilizație, iar comunitatea regresează, până la nivelul culturii arhaice. Pentru că violența totală reintră în „drepturile“ ei.

Rezultă, așadar, cu deplină evidență concluzia importantă că fără o anumită păstrare a atitudinii ludice cultura în general nu este posibilă. Dar nici într-o societate abrutizată prin abandonarea tuturor raporturilor juridice, instinctul agonal nu este câtuși de puțin suspendat, pentru că el face parte din însăși firea umană. Năzuința congenitală a omului de a voi să fie primul mână și atunci grupurile unele împotriva altora, și le poate duce, sub imperiul unui orgoliu nebunesc, până la cele mai nebănuite niveluri ale fanatismului și rătăcirii.

Întrecerea cu scopul de a fi cel dintâi înseamnă fără îndoială pentru civilizație, la începutul ei, un factor de formare și înnobilare. În stadiile cu mentalitate încă naiv copilărească și cu noțiuni vii cu privire la onoarea rangului social, o asemenea întrecere a produs curajul mândriei personale, care este indispensabil pentru o cultură tânără. Și nu numai atât: din aceste neîncetate jocuri cu caracter de luptă, veșnic îmbibate de factorul sacru, iau naștere înseși formele culturii și se dezvoltă structura vieții sociale. Viața nobiliară a luat forma unui joc înălțător, de onoare și de vitejie. Dar tocmai pentru că în războiul necruțător acest joc nobil nu poate deveni realitate decât într-o măsură atât de redusă, el trebuie trăit într-o ficțiune socială estetică. Violența sângeroasă nu poate fi transferată în forme de cultură nobile decât în mică

măsură. De aceea, spiritul comunității caută mereu o ieșire în închipuiri frumoase referitoare la o viață plină de eroism, care se desfășoară, în întreceri nobile, într-o sferă ideală, a onoarei, a virtuții și a frumuseții. Ideea unei lupte nobile rămâne cert unul dintre cele mai puternice impulsuri ale culturii. Dacă s-a dezvoltat devenind un sistem de atletică vitejească, de joc de societate solemn, de elevare poetică a raporturilor de viață, așa cum s-a întâmplat cu cavalerismul Evului Mediu occidental sau în *bușido*-ul japonez, atunci însăși această închipuire va reacționa în mod esențial asupra atitudinii și activității culturale și personale, călind curajul și promovând îndeplinirea datoriei. Sistemul luptei nobile ca ideal de viață și ca formă de viață prin excelență este legat de la natură de o structură socială în care o nobilime militară numeroasă, cu posesiuni funciare moderate, este dependentă de o autoritate suzerană cu aspect sacru, credința față de suzeran fiind motivul central al existenței. Numai într-o astfel de societate, în care omul liber nu are nevoie să muncească, poate înflori cavalerismul, cu indispensabila lui măsurare a puterilor: turnirul. În această sferă, se ia în serios jocul de legăminte fantastice privitoare la isprăvi eroice nemaipomenite, se pun probleme de blazoane și de baniere, iar oamenii se asociază în ordine cavalerești și își dispută unii altora rangul și întâietatea. Numai o aristocrație feudală dispune de timpul necesar și de starea de spirit necesară pentru astfel de lucruri. Acest vast complex de idei, de datini și de orânduiri s-a conturat în modul cel mai pur în Occidentul medieval, în statele musulmane și în Japonia. Caracterul fundamental al tuturor acestor lucruri se vădește, aproape și mai clar decât în cavalerismul creștin, în țara Soarelui-Răsare. Samuraiul profesează concepția că ceea ce pentru oamenii obișnuiți este lucru serios pentru cei viteji nu este decât joc. Nobila stăpânire de sine față de primejdia morții este pentru el totul pe lume. Conflictul generat de schimbul

de cuvinte jignitor, despre care a fost vorba mai sus, se poate înălța la rangul de acțiune cavalerească nobilă, în care combatanții își vădesc stăpânirea formei eroice. Din acest eroism feudal face parte și disprețul manifestat de nobil față de tot ce este material. Nobilul japonez a dovedit bună creștere prin faptul că nu cunoaște valoarea monedelor. Un prinț japonez, Kenșin, în război cu altul, Șinghen, care locuia în munți, a aflat că un al treilea, care nu era în război declarat cu Șinghen, îi tăiase acestuia aprovizionarea cu sare. Atunci, Kenșin le-a poruncit supușilor săi să-i trimită sare din belșug inamicului și i-a scris că găsește vrednică de dispreț o asemenea acțiune de război economic: „Eu nu lupt cu sarea, ci cu paloșul."[39] Atitudinea lui Kenșin a însemnat respectarea regulilor jocului.

Este neîndoios că acest ideal de onoare, credință, curaj, stăpânire de sine și îndeplinire a datoriei, legat de ideea cavalerismului, a promovat și a înnobilat în mod cât se poate de substanțial culturile care l-au slăvit. Chiar dacă și-a găsit expresia în cea mai mare parte în fantezie și ficțiune, este foarte sigur că a promovat forța spirituală personală în domeniul educației și în cel al vieții publice și că a ridicat nivelul etic. Totuși, imaginea istorică a unor astfel de forme de cultură, așa cum reiese ea în mod atât de fermecător, în întreaga ei glorie epică și romantică, din izvoarele medievale creștine și din cele japoneze, a dus în ispită în repetate rânduri până și firile cele mai blajine, făcându-le să slăvească războiul, în mod mai zgomotos decât a meritat el vreodată în realitate, ca sursă de virtuți și de cunoștințe. Tema elogierii războiului ca sursă a facultăților spirituale omenești a fost tratată până acum în mod cam neglijent. Ce-i drept, John Ruskin a cam sărit peste cal când a prezentat cadeților din

[39] Nitobe, *The Soul of Japan* (Sufletul Japoniei), Tokio, 1905, pp. 98, 35.

Woolwich războiul ca fiind condiția indispensabilă a tuturor artelor pure și nobile ale păcii. *No great art ever yet rose on earth, but among a nation of soldiers. I found, in brief* – continuă el, nu fără o oarecare superficialitate naivă în mânuirea exemplelor istorice –, *that all great nations learned their truth of word, and strength of thought, in war; that they were nourished in war, and wasted by peace; taught by war, and deceived by peace; trained by war, and betrayed by peace; – in a word, that they were born in war, and expired in peace*[40].

Ceva adevărat este, firește, aici, și este spus în mod impresionant. Dar Ruskin își ajunge numaidecât din urmă propria sa retorică: toate acestea nu sunt valabile pentru *orice* război. El se referă în mod expres la *the creative, or foundational war, in which the natural restlessness and love of contest among men are disciplined, by consent, into modes of beautiful – though it may be fatal – play*[41]. El vede omenirea împărțită de la bun început în două *races; one of workers, and the other of players*, adică a luptătorilor, *proudly idle, and continually therefore needing recreation, in which they use the productive and laborious orders partly as their cattle, and partly as their puppets or pieces in the game of death*[42].

---

[40] Nici o artă majoră nu a apărut vreodată pe pământ decât în mijlocul unei națiuni de soldați. Pe scurt, am constatat că toate națiunile mari și-au aflat adevărul cuvântului și forța gândirii în război; că au fost hrănite în război și pustiite de pace; instruite de război și dezamăgite de pace; antrenate de război și trădate de pace; – într-un cuvânt, că s-au născut în război și au murit în pace (*engl.*) (*n.t.*).

[41] Războiul creator, sau fundamental, în care agitația firească și pornirea spre luptă între oameni este disciplinată, prin consens, în modalități ale unui joc frumos – chiar dacă poate fi fatal (*engl.*) (*n.t.*).

[42] Rase; una a muncitorilor și cealaltă a jucătorilor, vanitoși și trândavi, și deci având în permanență nevoie de distracție, în care ei folosesc clasele producătoare și truditoare în parte ca pe propriile lor vite și în parte ca pe propriile lor păpuși sau piese în jocul morții (*engl.*) (*n.t.*).

În viziunea fugară a lui Ruskin cu privire la caracterul ludic al războiului arhaic, se află strâns alăturate o înțelegere profundă și o înlănțuire superficială de idei. Important aici este faptul că Ruskin a înțeles acest element ludic. El consideră că idealul arhaic al războiului este realizat la spartani și în cavalerism. Dar, imediat după cuvintele citate ceva mai sus, blândețea lui serioasă și cinstită se răzbună pe ideea avută anterior, iar argumentația lui, scrisă sub impresia măcelurilor din timpul războiului civil american, se preface în cea mai pătimașă repulsie față de războiul *modern* (din 1865) din câte se pot imagina[43].

O singură virtute pare să fi trecut în sfera vieții ostășești aristocratice și agonale a preistoriei: credința. Credința este dăruirea față de o persoană, o cauză sau o idee, fără motive care să determine punerea în discuție a acestei dăruiri sau punerea la îndoială a obligativității ei permanente. Este o atitudine proprie în foarte mare măsură naturii jocului. E firesc lucru să bănuim că obârșia unei virtuți, care în ipostaza ei cea mai pură și în îngrozitoarele ei perversiuni a produs în decursul istoriei un ferment atât de puternic, se găsește în această sferă a jocului primitiv cu viața.

În orice caz, pe terenul cavalerismului au crescut flori strălucitoare și o recoltă bogată de roade ca valori culturale: expresia epică și lirică având conținutul cel mai nobil, o artă decorativă variată și plină de fantezie, forme frumoase ale ceremonialului și convențiilor. De la cavaler, traversând *l'honnête homme* din secolul al XVII-lea, până la *gentleman*-ul modern, trece o linie dreaptă. Occidentul latin a inclus și idealul de dragoste curtenească în acest cult al vieții ostășești nobile, și se întrețese în mod atât de intim cu el, încât cu timpul urzeala a ascuns bătătura.

---

[43] *The Crown of Wild Olive, Four Lectures on Industry and War* (Coroana Măslinului Sălbatic, Patru prelegeri despre Industrie și Război), III: *War* (Războiul).

Un singur lucru mai trebuie spus aici. Vorbind despre toate acestea ca despre niște forme frumoase ale culturii, așa cum cunoaștem cavalerismul din tradiția diferitelor popoare, suntem în primejdie să pierdem din vedere fundalul lui sacral. Tot ceea ce vedem în fața noastră ca joc frumos și nobil a fost cândva joc sacru. Consacrarea cavalerească, turnirul, ordinele și legămintele își au fără îndoială originile în datinile inițiatice ale unei depărtate preistorii. Verigile acestui lanț al evoluției nu mai pot fi identificate. Îndeosebi cavalerismul medieval-creștin ne este cunoscut în principal ca un element de cultură păstrat încă în mod artificial și în parte reînviat în mod intenționat. Ce a mai însemnat în Evul Mediu târziu cavalerismul, cu sistemul lui prelucrat cu prețiozitate, alcătuit din codul lui de onoare, morala lui curtenească, heraldica, ordinele și turnirul, am încercat să descriu în mod mai amănunțit în altă parte[44]. Corelația intimă dintre cultură și joc am sesizat-o mai ales în acest domeniu.

[44] *Herfsttij der Middeleeuwen*, cap. II–X; în *Verz. Werken*, III.

VI

JOCUL ȘI ÎNȚELEPCIUNEA

Pornirea fiecărui om de a arăta că este cel dintâi se manifestă în tot atâtea forme câte posibilități oferă societatea. Modurile în care luptă oamenii unii cu alții sunt la fel de diferite ca și obiectivele pentru care și ca și acțiunile prin care se duce lupta. Decizia este lăsată, în mod variabil, pe seama puterii, sau a îndemânării, sau a luptei sângeroase. Oamenii se iau la întrecere în curaj sau în capacitatea lor de rezistență, în iscusință sau în cunoștințe, în fanfaronadă sau în șiretenie. Li se impune o probă de putere, o ispravă deosebită, un tur de forță sau li se cere să forjeze un paloș sau să găsească rime meșteșugite. Li se pun întrebări la care trebuie să răspundă. Competiția poate lua forma unei preziceri, a unui rămășag, a unui proces, a unui legământ sau a unei ghicitori. În toate aceste ipostaze, ea rămâne în esență un joc, și în această calitate rezidă punctul de pornire de la care poate fi sesizată funcția ei pentru cultură.

La începutul fiecărei competiții, se află jocul, cu alte cuvinte convenția de a executa într-un anumit interval de timp și înlăuntrul unor anumite limite spațiale, după anumite reguli, într-o anumită formă, ceva care aduce rezolvarea unei încordări și care se află în afara cursului obișnuit al vieții. Ce anume trebuie executat și ce anume se câștigă prin aceasta este o problemă care se leagă abia în a doua instanță de obiectivul jocului.

O extraordinară identitate caracterizează în toate civilizațiile obiceiurile legate de competiție și semnificația care

i se atribuie. Această uniformitate aproape absolută dovedește prin ea însăși cât de strâns legată este întreaga activitate ludic-agonală de fondul cel mai profund al vieții sufletești și sociale a omului.

Poate și mai limpede încă decât pe terenul dreptului și pe cel al războiului, care au fost tratate mai sus, uniformitatea culturii arhaice reiese din competițiile pe tărâmul cunoștințelor și al înțelepciunii. Pentru omul primitiv, a putea sau a îndrăzni ceva înseamnă putere, dar a ști ceva înseamnă putere magică. În fond, orice cunoaștere deosebită este pentru el cunoaștere sacră, o știință secretă și magică, deoarece pentru el orice cunoaștere se află de fapt în relație directă cu însăși ordinea cosmică. Cursul reglementat al lucrurilor, dispus și determinat de zei, menținut prin cult, întru conservarea vieții și întru fericirea omului, acel *rtam*, ca să-l pomenim cu vechiul său nume indian, nu este păstrat prin nici un alt mijloc mai bine decât prin știința oamenilor cu privire la cele sfinte și la numele lor secrete, cu alte cuvinte: cu privire la obârșia lumii.

Prin urmare, cu prilejul sărbătorilor sacre se organizează întreceri în asemenea cunoștințe, pentru că în cuvântul exprimat efectul asupra ordinii cosmice devine viu. Competițiile în cunoaștere inițiatică își au rădăcinile cum nu se poate mai profunde în cult și constituie un element component esențial al lui. Întrebările pe care preoții sacrificatori și le pun unii altora pe rând sau la provocare sunt ghicitori în deplinul înțeles al cuvântului, iar ca formă și ca tendință sunt absolut identice cu ghicitoarea ca joc de societate.

Funcția unor astfel de lupte sacrale cu ajutorul ghicitorilor nu este nicăieri atât de clar vizibilă ca în tradiția vedică. La marile sacrificii solemne, aceste competiții constituie o parte la fel de esențială ca și sacrificiul însuși. Brahmanii se iau la întrecere în *jātavidyā*, cunoașterea obârșiilor, sau în *brahmodya,* cea mai bună redare verbală a celor sfinte. În

aceste denumiri ale jocului sacru se află inclus din oficiu faptul că întrebările puse se referă la geneza cosmosului. Diferite cânturi din *Rgveda* conțin concretizarea poetică directă a unor astfel de competiții. În imnul *Rgveda* I.164, întrebările se referă în parte la fenomene cosmice, iar în parte soluțiile lor le raportează la unele amănunte ale ritualului sacrificional.

„Te întreb care este capătul extrem al pământului; te întreb unde este buricul pământului. Te întreb despre sămânța armăsarului; te întreb despre locul suprem al rațiunii."[1]

În imnul VIII. 29, sunt descriși, în zece ghicitori tipice, zeii cei mai importanți, cu atributele lor, numele lor trebuind să urmeze ca răspuns[2].

„Castaniu roșcat este unul, schimbător la înfățișare, blând, un tânăr; se împodobește cu aur (Soma). În poală, a coborât unul luminând, înțeleptul printre zei (Agni)" etc.

Iată deci în cât de mare măsură precumpănește în aceste cânturi caracterul de ghicitori rituale, a căror soluție se bazează pe cunoașterea ritului și a simbolurilor lui. În această formă de ghicitori germinează însă nemijlocit cea mai profundă înțelepciune privitoare la temeiurile existenței. Magnificul imn *Rgveda* X. 129 a fost numit, pe drept cuvânt, de Paul Deussen „poate cel mai vrednic de admirație crâmpei de filozofie care a ajuns din timpurile vechi până la noi"[3].

1. „Nu era atunci existență, nu era ne-existență. Nu era atmosferă, nici firmamentul de deasupra. Ce se mișca? Unde? Sub ocrotirea cui? Hăul adânc era alcătuit din apă?"

---

[1] *Cf.*: *Lieder des Rgveda, übersetzt von A. Hillebrandt* (Cânturile Rgvedei, traduse de A. Hillebrandt), în *Quellen zur Religionsgeschichte* (Izvoare pentru istoria religiei), VII, 5, Göttingen, 1913, p. 105 (I, 164, 34).

[2] *Loc. cit.*, p. 98 (VIII, 291–292).

[3] *Allgemeine Geschichte der Philosophie* (Istoria generală a filozofiei), I, Leipzig, 1894, p. 120.

2. „Acolo nu era moarte, acolo nu era ne-moarte; acolo nu era deosebire între zi și noapte. De la sine, fără vânt, răsufla numai Aceasta; nu era nimic altceva decât Aceasta.“[4]

În construcția afirmativă a acestor versete și a celor două următoare, forma de ghicitoare pare să dispară tot mai mult, datorită structurii poetice. După aceea însă, forma interogativă directă revine.

6. „Cine știe, cine va vesti aici din ce iau naștere, din ce această creație...“

Dacă admitem că acest cânt își trădează originea din cântul-ghicitoare ritual, care, la rândul lui, reprezintă prelucrarea literară a unor concursuri de ghicitori ținute realmente cu prilejul sacrificiului solemn, s-a demonstrat astfel în mod cum nu se poate mai convingător corelația genetică dintre jocul cu ghicitorile și filozofia sacră.

În unele imnuri din Atharvaveda, de pildă X.7 și X.8, șiruri întregi de asemenea întrebări-ghicitoare par a fi colecționate și înșirate la întâmplare, apoi aduse la același numitor, fie că urmează un răspuns, fie că rămân fără răspuns.

„Încotro se duc jumătățile de lună, încotro lunile, în unire cu anul? încotro anotimpurile?... spune-mi această *skambha*[5]! Încotro râvnind să ajungă se grăbesc împreună cele două fecioare cu înfățișări diferite, ziua și noaptea? încotro râvnind să ajungă curg apele?

Cum de nu se oprește vântul, cum de nu se liniștește mintea? Iar apele, gonind după adevăr, de ce nu se opresc niciodată?“[6]

Nu ne revine nouă sarcina ca, în aceste produse ale extazului și emoției străvechi cu privire la tainele existenței, să facem o distincție între poezia sacră, înțelepciunea vecină

---

[4] *Lieder des Rgveda*, p. 133.

[5] *Atharvaveda*, X. 7. 5. 6. Literal „stâlp“, aici în înțelesul mistic de „baza existentului“ sau ceva asemănător.

[6] X. 7. 37.

cu nebunia, mistica cea mai profundă și verbiajul secret. Cuvântul acestor vechi preoți-cântăreți plutește fără încetare pe lângă porțile incognoscibilului, care însă rămân pentru noi, ca și pentru ei, închise. Ceea ce se poate spune aici despre problema respectivă este că în această întrecere cultuală se naște filozofia, nu *dintr*-un joc van, ci *într*-un joc sacru. Înțelepciunea este practicată ca un tur de forță sacru. Filozofia apare aici în formă ludică. Dar problema cosmogonică, anume: cum s-a născut tot ceea ce există pe lume, este una dintre preocupările primare ale minții omenești. Psihologia infantilă experimentală arată că o parte importantă din întrebările pe care le pune un copil de șase ani sunt de obicei, în fapt, de natură cosmogonică: cum de curge apa, de unde vine vântul, chiar și întrebări referitoare la moarte–existență etc.[7]

Întrebările-ghicitoare ale imnurilor vedice duc direct spre cele mai profunde sentințe ale Upanișadelor. Nu e însă sarcina noastră aici să demonstrăm mai îndeaproape conținutul filozofic al ghicitorii sacre, ci să deducem din el mai îndeaproape încă ceva și să expunem cât mai clar cu putință importanța lui pentru cultură.

Întrecerea constând în a formula și a rezolva ghicitori, departe de a fi un simplu divertisment, constituie o parte esențială a cultului sacrificional. Rezolvarea ghicitorilor se poate ocoli la fel de puțin ca și însuși sacrificiul[8]. Căci forțează mâna zeilor. O paralelă interesantă a vechii uzanțe indiene se găsește la membrii tribului Toradja, din Celebes-ul Mijlociu[9]. La sărbătorile lor, formularea de ghicitori este

---

[7] Jean Piaget, *Le Langage et la pensée chez l'enfant* (Limbajul și gândirea la copil), Neuchâtel-Paris, 1930, cap. V, *Les Questions d'un enfant* (Întrebările unui copil).

[8] M. Winternitz, *Geschichte der indischen Literatur* (Istoria literaturii indiene), I, Leipzig, 1908, p. 160.

[9] N. Adriani și A. C. Kruyt, *De barée-sprekende Toradja's van Midden-Celebes* (Toradjii vorbitori de barée din Celebes-ul Mijlociu), Batavia (azi: Djakarta), 1914, III, p. 371.

limitată la timpul scurs din clipa în care orezul cade „gravid" până când începe recoltatul, având în vedere că „împlinirea" ghicitorilor este necesară pentru „împlinirea" spicului de orez. De câte ori este dezlegată o ghicitoare, intervine corul, cu urarea: „flup! ieși, orezul nostru drag; ieșiți, spice grase, colo sus în munți, colo jos în văi!" În anotimpul care precedă numita periodă, orice activitate literară e interzisă, deoarece ar putea fi primejdioasă pentru creșterea orezului. Același cuvânt *wailo* înseamnă „ghicitoare" și „mei", adică produsul agricol care este înlocuit de orez[10].

Cine este cât de cât informat despre literatura Vedelor și a Brāhmanelor știe că explicațiile lor cu privire la originea lucrurilor se depărtează foarte mult unele de altele, că se contrazic între ele și că sunt extrem de variate, de încurcate și de pedante. O corelație sau un sens general nu se poate găsi în ele. Dacă însă ținem seama aici de caracterul ludic inițial al speculației cosmogonice și de realitatea că aceste explicații își au originea în ghicitoarea rituală, devine limpede că toată încurcătura nu provine atâta din ingeniozitatea și din egoismul plin de vanitate al preoților aflați în concurență, fiecare dintre ei vrând să închine un anumit sacrificiu care să fie mai presus decât celelalte[11], cât mai ales din faptul că nenumăratele explicații contradictorii au fost cândva tot atâtea soluții ale unor ghicitori rituale.

---

[10] N. Adriani, *De naam der gierst in Midden-Celebes* (Numele meiului în Celebes-ul Mijlociu), *Tschr. Bat. Gen.* (Revista Asociației Batave), 51, 1909, p. 370. Despre executanții unor anumite jocuri populare din Graubünden s-a mai spus *dass sie ihre thorechten abenteuer trieben, dass ihnen das korn destobas gerathen söle* (că își deapănă aventurile nebunești, încât grâul să li se lege cât mai bine), Stumpfl, *Kultspiele*, p. 31.

[11] Așa cum și H. Oldenberg, *Die Weltanschauung der Brahmanatexte* (Concepția despre lume din textele brahmana), Göttingen, 1919, mai era înclinat să creadă, pp. 166, 182.

Ghicitoarea îşi vădeşte caracterul său sacru, ceea ce înseamnă „primejdios“, în faptul că pare să fie totdeauna, în textele mitologice sau rituale, o „ghicitoare de supravieţuire“, adică o ghicitoare de a cărei soluţie e condiţionată viaţa, o ghicitoare a cărei miză e viaţa. Acestei trăsături îi corespunde faptul că punerea unei întrebări la care nu poate răspunde nimeni e considerată ca înţelepciune supremă. Ambele date se găsesc reunite în povestirea indiană veche cu privire la regele Janaka; acesta a pus ca premiu o mie de vaci la un concurs de întrebări teologice, ţinut între brahmanii care i-au vizitat sărbătoarea sacrificională[12]. Înţeleptul Yājñavalkya cere să i se mâne vacile prin faţă cu anticipaţie, apoi îi bate în mod strălucit pe toţi adversarii. Când unul dintre ei, Vidagdha Sākalya, este nevoit să-i rămână dator un răspuns, îi cade deodată capul de pe trunchi, ceea ce ar putea să fie o versiune pedantă a motivului că şi-a pus capul zălog în concurs. Când în cele din urmă nimeni nu mai îndrăzneşte să pună vreo întrebare, Yājñavalkya exclamă triumfător: „prea-cinstiţi brahmani, cine dintre voi doreşte, acela să mă întrebe, sau întrebaţi şi toţi odată, sau cine doreşte, pe acela am să-l întreb eu, sau pe toţi odată!“

Caracterul ludic este cât se poate de vădit aici. Chiar şi tradiţia sacră intră în joc. Gradul de seriozitate cu care este înscrisă povestirea în textul sacru apare ca fiind la fel de greu de determinat, şi în fond la fel de neglijabil, ca şi întrebarea dacă într-adevăr şi-a pierdut vreodată cineva viaţa din cauză că nu a putut dezlega o ghicitoare. Principalul este motivul ludic ca atare. În tradiţia grecească, motivul competiţiei enigmistice, la care înfrângerea se plăteşte cu viaţa, se regăseşte, într-o formă întrucâtva tocită, în povestirea referitoare la prorocii Calchas şi Mopsos. Lui Calchas i se

[12] *Satapatha-brāhmana*, XI. 6. 3. 3, *Brhadāranyaka-upanishad*, II. 1–9.

prezice că va muri când va întâlni un proroc mai bun decât el însuși. Îl găsește pe Mopsos, și încep amândoi un concurs de ghicitori, în care acesta din urmă învinge. Calchas moare de supărare, sau se sinucide de ciudă; ucenicii lui îl urmează pe Mopsos[13]. Este clar că aici se regăsește, desfigurat, motivul ghicitorii de supraviețuire.

Lupta pe viață și pe moarte cu arma întrebărilor este un motiv nelipsit în tradiția eddică. În *Vafthrúđnismál*, Odin își măsoară înțelepciunea cu cea a uriașului atoateștiutor, care posedă știința vremii străvechi. Este un rămășag în deplinul înțeles al cuvântului și o încercare a norocului, și este în joc capul. Mai întâi, întreabă Vafthrúđnir, apoi Odin. Întrebările sunt de natură mitologică și cosmogonică, pe de-a-ntregul identice cu exemplele vedice: de unde au venit ziua și noaptea, de unde iarna și vara, de unde vântul? În *Alvissmál*, Thor îl întreabă pe piticul Alviss numele pe care le poartă tot felul de lucruri la asi, la vani, la oameni, la uriași și la pitici, și la Hel; la sfârșit, piticul, când dă de lumina zilei, este ferecat în lanțuri. Aceeași formă o are și cântul lui Fjölsvinn. În ghicitorile lui Heidrek, motivul este următorul: regele Heidrek a făcut un legământ, ca un om care s-a făcut vinovat față de el să-și poată salva capul dacă îi propune o ghicitoare pe care el, regele, să n-o poată dezlega. Cu toate că cele mai multe din aceste cânturi sunt socotite a fi cele mai recente din ciclul eddelor, iar poeții n-au urmărit, cu siguranță, decât să-și desfășoare iscusința poetică, relația cu lupta enigmistică sacrală este pretutindeni mai mult decât evidentă.

Răspunsul la întrebarea enigmistică nu este găsit prin meditație sau prin raționament logic. Răspunsul este o soluție,

---

[13] Strabon, XIV, c. 642; Hesiod, fragm. 160; *cf.* Ohlert, *Rätsel und Rätselspiele*[2] (Ghicitori și jocuri enigmistice[2]), p. 28.

o dezlegare subită a unui nod, cu care întrebătorul te-a legat. De aceea, soluția corectă îl face deodată pe întrebător să-și piardă puterea. În principiu, fiecare întrebare nu are decât un singur răspuns. Răspunsul poate fi găsit de cel care cunoaște regulile jocului. Regulile jocului sunt de natură gramaticală, poetică sau rituală. Participantul trebuie să cunoască limbajul enigmistic, trebuie să știe ce categorie de fenomene este indicată prin simbolurile „roată“, „pasăre“, „vacă“. Dacă pare că este posibil un al doilea răspuns, care satisface regula și pe care întrebătorul nu-l bănuise, atunci este vai de întrebător. Pe de altă parte, unul și același lucru poate fi figurat sau exprimat în diferite feluri, adică poate fi ascuns într-o serie întreagă de întrebări enigmistice diferite. Adeseori, soluția unei ghicitori constă numai în cunoașterea unui anumit nume sacru sau secret al lucrurilor, ca în mai sus-menționatul *Vafthrúđnismál.*.

Dacă aici a fost vorba despre înțelegerea formei „ghicitoare“ în general, și nu de înțelegerea în special a calității ludice și a funcției ghicitorii, este cazul să cercetăm mai în profunzime corelațiile etimologice și semantice care leagă cuvântul olandez *raadsel* (= ghicitoare, enigmă) de cuvintele *raad* și *raden,* cu înțelesul lor, în aparență dublu, de „ghicire“ și „sfat“, respectiv de „a ghici“ și „a sfătui“. În același mod, în grecește, αἶνος (*ainos*), „poveste“, „sentință“, „proverb“, are legătură cu αἰνιγμός, αἴνιγμα (*ainigmos, ainigma*). Din punctul de vedere al istoriei culturii, formele de exprimare „sfat, ghicitoare, exemplu mitic, basm, proverb“ sunt foarte strâns legate între ele. Toate acestea sunt însă menționate aici numai *pro memoria,* pentru a putea prelungi liniile ghicitorii și în câteva alte direcții.

Se poate trage concluzia că ghicitoarea este în principiu și dintru început un joc sacru, cu alte cuvinte că se află situată deasupra limitelor dintre joc și seriozitate și că este foarte importantă, fără să-și piardă din această cauză caracterul

ludic. Dacă o vedem după aceea că se ramifică atât înspre divertisment, cât și înspre doctrina sacră, nu trebuie să vorbim despre seriozitate, care coboară până la nivelul glumei, nici despre joc care se înalță până la nivelul seriozității. Ceea ce se petrece aici nu este altceva decât faptul că viața culturală creează treptat o anumită distincție între cele două domenii, pe care noi le deosebim ca seriozitate și joc, dar care într-o fază originară formează un mediu spiritual nedivizat, unde se manifestă cultura.

Ghicitoarea, sau, într-o exprimare mai generală, întrebarea cu caracter enigmistic, rămâne, făcând abstracție de efectul ei magic, un important element agonal al relațiilor sociale. Ca joc de societate, ghicitoarea se încadrează în tot felul de scheme literare și de forme ritmice, de pildă în cea a întrebării în lanț, în care diferitele întrebări se leagă una de alta într-o succesiune neîncetată, sau în cea a întrebării privitoare la tot ceea ce întrece orice altceva, de tipul cunoscut: ce este mai dulce ca mierea ? etc. La greci, punerea de *aporii*, adică de întrebări la care nu se poate da nici un răspuns precis, este agreată ca joc de societate. Aporiile pot fi considerate o formă atenuată a ghicitorii de supraviețuire. S-ar putea spune că întrebarea fatală a sfinxului își mai face auzite ecourile încă și astăzi: în principiu, miza rămâne pierderea vieții. Un exemplu grăitor al felului în care tradiția de mai târziu prelucrează motivul ghicitorii de supraviețuire, așa încât fondul sacral mai iese în mod clar la iveală, ni-l furnizează întâlnirea lui Alexandru cel Mare cu gimnosofiștii indieni. După cucerirea unui oraș care îi rezistase, Alexandru îi cheamă la el pe cei zece înțelepți care îi sfătuiseră pe conducătorii orașului să lupte împotriva macedoneanului. Le va pune întrebări irezolvabile. Cel ce va răspunde mai rău va muri primul. Unul dintre ei va judeca răspunsurile. Dacă judecă bine, își salvează în felul acesta propria viață. Întrebările au în cea mai mare parte caracterul unor dileme

cosmologice, variante ludice ale ghicitorilor sacre din imnurile vedice. Care sunt mai mulți: viii sau morții? Care este mai mare: marea sau pământul? Care a fost mai întâi: ziua sau noaptea? Răspunsurile date sunt mai degrabă trucuri logice decât înțelepciune mistică. În cele din urmă, unul dintre ei, la întrebarea: „cine a răspuns cel mai rău?" spune: „unul mai rău decât altul", și atunci întregul plan al lui Alexandru este zădărnicit: nimeni nu poate fi ucis[14].

Intenția de a-l păcăli pe adversar cu o ghicitoare este esențială în *dilemă*, întrebarea la care răspunsul trebuie să rezulte întotdeauna în dezavantajul celui ce răspunde. Același lucru se poate spune și despre ghicitoarea cu două soluții, din care una, cu caracter obscen, este de cele mai multe ori evidentă; asemenea ghicitori se găsesc și în *Atharvaveda*[15].

Printre ipostazele complexe, sub care ghicitoarea devine formă literară, fie cu scop de divertisment, fie de instruire, există vreo câteva care merită o deosebită atenție, deoarece scot în evidență extrem de clar corelația dintre ludic și sacral. Prima este conversația bazată pe întrebări cu conținut religios sau filozofic. Această ipostază se regăsește în cele mai variate culturi. Tema ei este de obicei următoarea: un înțelept este întrebat fie de o singură persoană, fie de o serie de alți înțelepți. Zaratustra este luat astfel la întrebări de cei șaizeci de înțelepți ai regelui Vistaspa. Solomon răspunde la întrebările puse de regina din Saba. În literatura *brāhmana*, este curent motivul cu tânărul *brahmatșārin* care sosește la curtea unui rege și acolo este întrebat, sau pune

---

[14] U. Wilcken, *Alexander der Grosse und die indischen Gymnosophisten* (Alexandru cel Mare și gimnosofiștii indieni), *Sitzungsber. Preuss. Akad.* (Dările de seamă ale ședințelor Academiei Prusiene), 1923, 33, p. 164. În manuscris, sunt lacune care fac ca povestirea să nu fie perfect clară; aceste neclarități, după părerea mea, nu au fost rezolvate de Wilcken în mod întru totul convingător.

[15] XX, nr. 133, 134.

el însuși întrebări, devenind astfel, din ucenic, învățător. Aproape că nu mai este nevoie de demonstrat că această formă se leagă în modul cel mai strâns cu putință de competiția arhaică sacră bazată pe ghicitori. Caracteristică în această privință este o povestire din *Mahābhārata*.[16] Pandavii rătăcesc prin pădure și ajung la un eleșteu frumos. Duhul apei le interzice să bea din baltă, până nu răspund la întrebările puse de el. Totuși, toți cei care răspund se prăbușesc la pământ, neînsuflețiți. În cele din urmă, Yudhishtira se declară gata să răspundă la întrebările duhului. Începe atunci un joc de întrebări și răspunsuri, care ilustrează în mod frapant tranziția de la ghicitoarea sacră cosmologică la jocul de inteligență și care prezintă în această formă aproape toată morala indiană.

La drept vorbind, convorbirea religioasă din vremea Reformei, de pildă cea a lui Luther cu Zwingli, la Marburg, în 1529, sau cea a lui Théodore de Bèze și confrații lui cu prelații catolici, la Poissy, în 1561, nu este altceva decât continuarea directă a unei uzanțe sacre antice.

Printre produsele literare pe care le-a prilejuit această formă, a convorbirii alcătuite din întrebări și răspunsuri, se numără unul care merită o mai îndeaproape cercetare.

Milindapañha, adică *Întrebările lui Menandru*, este o scriere în limba pali. A fost compusă probabil pe la începutul erei noastre și, cu toate că nu făcea parte din canonul propriu-zis, se afla în mare cinste atât la budiștii din sud, cât și la cei din nord. Scrierea aceasta redă convorbirile dintre regele Menandru, care a continuat în secolul al II-lea î.d.Chr. dominația grecească asupra Bactrianei, cu marele Arhat Nāgasena. Conținutul și tendința operei sunt pur religioase și filozofice, dar forma și tonul ei sunt întru totul cele ale unei lupte enigmistice. Chiar și introducerea convorbirilor este caracteristică: „Regele zice: Preacinstite Nāgasena, vrei

[16] III, 313.

să începi o conversație cu mine? – Dacă Măria Ta vrei să vorbești cu mine așa cum vorbesc înțelepții, vreau; dar dacă vorbești cu mine așa cum stau de vorbă regii, nu vreau. – Și cum stau de vorbă înțelepții, preacinstite Nāgasena?“ Urmează explicația: „Înțelepții nu se supără când sunt strânși cu ușa, dar regii da.“ Ca urmare, regele este de acord să înceapă o conversație pe picior de egalitate, întocmai ca în jocul numit *gaber* la François d'Anjou. Iau parte și înțelepți de la curtea regelui. Publicul este alcătuit din cinci sute de *yonaka*, adică ionieni, greci, și optzeci de mii de călugări. Nāgasena pune „o problemă în două puncte, adâncă, greu de descurcat, mai îndărătnică decât un nod“, iar înțelepții regelui se plâng că Nāgasena îi chinuiește cu întrebări încuietoare cu tendință eretică. Într-adevăr, sunt, în repetate rânduri, dileme tipice, propuse cu o atitudine triumfător provocatoare: „Ci ia descurcă-te, măria-ta!“ În toate acestea, ni se prezintă în haină socratică problemele de bază ale doctrinei budiste, într-o formulare filozofică simplă.

De genul conversațiilor religioase alcătuite din întrebări și răspunsuri ține în sfârșit și tratatul *Gylfaginning* din *Snorra Edda*. Gangleri își începe convorbirea alcătuită din întrebări și răspunsuri dintre el și Hár în forma unui rămășag, după ce i-a atras mai întâi regelui Gylfi atenția jonglând cu șapte paloșe.

Tranziții treptate leagă lupta enigmistică sacră referitoare la geneza lucrurilor, ca și competiția pentru onoare, viață și bunuri, desfășurată cu ajutorul întrebărilor încuietoare, de convorbirea teologico-filozofică alcătuită din întrebări și răspunsuri. Pe aceeași linie se mai află și alte forme de dialog, de pildă elogiul ritual și catehismul unei doctrine religioase. Nicăieri nu găsim toate aceste forme atât de strâns legate și de amalgamate între ele ca în *Avesta*, unde doctrina este înfățișată în principal în schimbul de întrebări și răspunsuri dintre Zaratustra și Ahura Mazda. *Yasna*-ele, care

sunt texte liturgice destinate ritualului sacrificional, mai prezintă destule urme ale unei forme ludice primitive. Întrebări tipic teologice privitoare la doctrină, la comportarea în viață și la ritual alternează tot timpul cu întrebări cosmogonice vechi[17], ca în *Yasna* 44. Fiecare verset începe cu cuvântul lui Zaratustra: „Despre asta te întreb, lămurește-mă, o, Ahura", și, apoi, alternativ, întrebări începând cu: „Cine este cel care..." și cu „Dacă noi..." „Cine a împerecheat iuțeala cu vântul și cu norii?" „Cine a creat plin de fericire lumina și întunericul... somnul și veghea?" Și apoi, către sfârșit, întrebarea ciudată, care trădează că aici avem într-adevăr de-a face cu o rămășiță a unei vechi lupte enigmistice: „Despre asta te întreb:... dacă am să primesc premiul, zece iepe cu un armăsar și o cămilă, care mi-a fost, o, Mazda, făgăduit." Întrebările pur catehetice se referă la geneza și natura evlaviei, la distincția dintre bine și rău, la tot felul de probleme de curăție, la combaterea duhului rău etc.

Cu adevărat, predicatorul elvețian care, în țara și în epoca lui Pestalozzi, a dat catehismului său pentru copii titlul de *Rätselbüchlein*[18], n-a bănuit cât de mult s-a apropiat, cu ideea lui, de o seamă de corelații istorice străvechi.

Conversația teologico-filozofică alcătuită din întrebări și răspunsuri, de pildă cea a regelui Menandru, duce în cele din urmă, tot direct, la întrebările de natură științifică, propuse de suveranii de mai târziu învățaților de la curțile lor sau unor înțelepți străini. De la împăratul Frederic II de Hohenstaufen ne-a rămas atât o listă de întrebări adresate astrologului său Michael Scotus[19], cât și o serie de întrebări

---

[17] Chr. Bartholomae, *Die Gatha's des Awesta* (Gata-ele Avestei), IX, pp. 58–59.

[18] Cărțulia cu ghicitori (*germ.*) (*n.t.*).

[19] V.: *Isis*, IV, 2, nr. 11, 1921; *Harvard Historical Studies* (Studiile istorice ale Universității Harvard), 27, 1924, și K. Hampe, *Kaiser Friedrich II als Fragesteller* (Împăratul Frederic al II-lea ca propunător

filozofice puse eruditului musulman Ibn Sabin din Maroc. Prima dintre aceste două serii este vrednică de atenție, în contextul nostru, mai ales datorită amestecului cosmologicului cu fizicul și cu teologicul. Pe ce se reazemă pământul? Câte cămile există? Cum stă Dumnezeu pe tronul Lui? Care este deosebirea dintre sufletele omenești damnate și îngerii căzuți? Pământul este pe de-a-ntregul masiv, sau are și goluri? Cărei cauze i se datorește faptul că apa de mare e sărată? Cum stau lucrurile cu vântul care suflă din multe direcții? Dar cu fumegăriile și cu erupțiile vulcanilor? Cum se face că sufletele celor morți nu par să simtă nevoia să se întoarcă pe pământ? etc. Prin urmare: sunete vechi amestecate cu altele, noi.

Întrebările siciliene adresate lui Ibn Sabin sunt de felul lor sceptice și aristotelice și mult mai strict filozofice decât celelalte. Totuși, și acestea mai țin încă tot de genul vechi. Tânărul filozof musulman îi trage pur și simplu o săpuneală împăratului: „întrebi prostește și cu naivitate și vorbești împotriva ta însuți!“ În faptul că împăratul primește cu calm și cu modestie această mustrare, Hampe îl recunoaște „pe omul Frederic“ și îl prețuiește pentru asta. Dar Frederic știa, ca și regele Menandru, că jocul de întrebări și răspunsuri se joacă pe picior de egalitate: Menandru conversează, numai ca să stea de vorbă cu bătrânul Nāgasena, nu ca regii, ci ca înțelepții.

În ultima vreme, grecii mai erau încă desigur conștienți că există o anumită corelație între jocul enigmistic și originile filozofiei. Clearh, un ucenic al lui Aristotel, a dat, într-un tratat despre proverbe, o teorie a ghicitorii, dovedind că ea a fost cândva obiectul filozofiei: „cei vechi obișnuiau

---

de întrebări), *Kultur- und Universalgeschichte* (Istoria culturii și istoria universală), *Festschrift Walter Goetz* (Volum omagial pentru sărbătorirea lui Walter Goetz), 1927, pp. 53–67.

să dea cu ele proba dezvoltării lor (παιδεία), ceea ce are în mod limpede legătură cu acel soi de exerciții enigmistice despre care a fost vorba mai sus“[20]. Și, într-adevăr, nu este greu și nici exagerat să trasăm o linie care duce de la străvechile întrebări enigmistice la primele produse ale filozofiei grecești.

Nu ne interesează pentru moment în ce măsură însuși cuvântul πρόβλημα (*problēma*) mai trădează faptul că sentința filozofică își are originea într-o provocare, într-o sarcină. Cert este că iubitorul de înțelepciune, începând din cele mai vechi timpuri și până la ultimii sofiști și retori, apare ca un luptător tipic. Își provoacă adversarii, îi atacă printr-o critică violentă și-și susține propriile păreri, ca să spunem așa, cu toată siguranța tinerească a omului arhaic. Aspectul și forma probelor timpurii ale înțelepciunii sunt polemice și agonale. De obicei, ele sunt exprimate la persoana I. Când Zenon din Eleea își combate adversarii, el face acest lucru cu ajutorul *aporiilor*, adică pornește în aparență de la premisa lor, dar trage din ea două concluzii contradictorii și care se exclud una pe alta. Forma aceasta mai trădează încă, în mod categoric, sfera enigmistică. „Zenon întrebă: dacă spațiul este ceva, atunci în ce se află el?“ *Ghicitoarea* nu este greu de dezlegat[21]. Pentru Heraclit, „cel întunecat“, natura și viața reprezintă un *griphos*, o ghicitoare. El însuși este dezlegătorul de ghicitori[22]. Sentințele lui Empedocle sună, nu numai o dată, ca niște dezlegări ale unor ghicitori mitice. Mai sunt încă înveșmântate în formă poetică. Reprezentările, de o brutalitate împinsă până la grotesc, din doctrina lui Empe-

[20] C. Prantl, *Geschichte der Logik im Abendlande* (Istoria logicii în Occident), I, p. 399.

[21] Aristotel, *Fizica*, IV, 3.210 b, 22 și urm.; W. Capelle, *Die Vorsokratiker* (Presocraticii), p. 172.

[22] Jaeger, *Paideia*, pp. 243–244.

docle, privitoare la geneza animalelor, ar face figură onorabilă în una din *brāhmana*-ele indiene vechi, cu fantezia lor sălbatică:

„Astfel, multe capete fără de gât crescură,
Brațe goale s-au făurit atunci fără umeri,
Fețe fără de frunți rătăceau ades pretutindeni."[23]

Filozofii timpurii vorbesc pe un ton de profeție și de entuziasm. Certitudinea lor absolută este cea a preotului sacrificator sau a mistagogului. Problemele lor se referă la cauza primară a lucrurilor, la început, adică la ἀρχή (*archē*), și la devenire, adică la φύσις (*physis*). Sunt problemele cosmogonice străvechi, puse din vremi imemoriale în formă enigmistică și dezlegate în formă mitică. De-a dreptul din imaginile miraculoase ale unei cosmologii mitice, cum ar fi reprezentarea pitagoreică a celor 183 de lumi, așezate unele lângă altele în formă de triunghi echilateral[24], se defalcă încetul cu încetul speculația logică despre înfățișarea universului.

Momentul agonal al filozofiei timpurii se mai vădește încă, pare-se, în mod deosebit în faptul că suntem înclinați să vedem în procesul cosmic o luptă veșnică a unor antinomii primordiale, incluse în esența tuturor lucrurilor, ca antinomia chineză dintre *yang* și *yin.*

Pentru Heraclit, lupta a fost „tatăl tuturor lucrurilor". Empedocle a admis două principii, care domină, de la începutul începutului și până în vecii vecilor, procesul cosmic: noțiunile φιλία (*philia*) „afecțiune", și νεῖκος (*neikos*) „ceartă". După toate aparențele, nu este întâmplător că înclinarea

---

[23] Capelle, *Vorsokratiker*, p. 216 în românește, de Felicia Ștef, în *Filosofia greacă până la Platon,* Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1979, vol. I, partea a 2-a, p. 493 – *n.ed.*). O asemănare izbitoare a fanteziei, la Morgenstern: *Ein Knie geht einsam durch die Welt...* (Un genunchi umblă singuratic prin lume ...).

[24] V.: Capelle, *Vorsokratiker*, p. 102.

filozofiei timpurii către o explicație antitetică a existenței corespunde cu alcătuirea antitetică și agonală a societății timpurii. Oamenii erau obișnuiți din vremurile străvechi să gândească totul într-un dualism de antiteze și să vadă lumea ca dominată de competiție. Hesiod o mai cunoaște pe buna Eris, înclinarea salutară spre ceartă, pe lângă cea funestă.

În această presupusă corelație se încadrează și reprezentarea care concepe lupta veșnică a tot ceea ce există, luptă dusă de Physis, ca o luptă judiciară. Astfel, suntem din nou în mijlocul jocului cultural arhaic. Lupta veșnică a Naturii este așadar o luptă în fața unei instanțe judiciare. Potrivit lui Werner Jaeger[25], noțiunile *Kosmos*, *Dike* și *Tisis* (aceasta din urmă înseamnă „răsplată, pedeapsă“) au fost preluate din viața juridică, unde își aveau locul, și au fost transferate asupra procesului cosmic, pentru ca acesta să poată fi înțeles în termenii unui proces judiciar. Tot astfel, αἰτία (*aitia*) a însemnat la început „vinovăție“, înainte de a deveni termenul general pentru noțiunea de „cauzalitate naturală“. Anaximandru a fost acela care a dat formă acestei idei, o formă care s-a păstrat, din păcate, într-o prezentare extrem de fragmentară[26]. „Începutul lucrurilor este *apeiron*-ul... De acolo de unde se produce nașterea lucrurilor, tot de acolo le vine și pieirea, potrivit cu necesitatea, căci ele trebuie *să dea socoteală* unele altora pentru *nedreptatea* făcută, potrivit cu rânduiala timpului.“[27] Prea clară această sentință nu este, desigur. În orice caz, se referă la o reprezentare, ca și cum cosmosul ar trebui să caute el însuși împăcare în urma unei nedreptăți săvârșite. Orice ar fi vrut să spună autorul, este

[25] *Paideia*, p. 220.

[26] *Vorsokratiker*, p. 82.

[27] Jaeger, *loc. cit.*, p. 154; Capelle, p. 82 b (în românește, de M. Marinescu-Himu, în *Filosofia greacă până la Platon*, ed. cit., vol. I, partea I, p. 181 – *n.ed.*).

neîndoios că în aceste cuvinte se ascunde o cugetare foarte profundă, care evocă reprezentări creștine. Ne întrebăm însă dacă la baza acestei reprezentări a stat într-adevăr ideea matură a unei ordini de stat și a unei vieți guvernate de principii de drept, așa cum o putem vedea în polisul grec. Nu cumva avem de-a face aici mai degrabă cu un strat de noțiuni de drept cu mult mai arhaic? Nu cumva a luat cuvântul aici concepția arhaică cu privire la drept și răsplată, despre care a fost vorba mai sus și în care ideea de drept mai era încă inclusă în sfera aruncării sorților și a luptei dintre părți, pe scurt: în care lupta judiciară mai era încă un joc sacru? Unul dintre fragmentele lui Empedocle vorbește, cu privire la lupta formidabilă a elementelor, despre o împlinire a „sorocului [Iubirii și-al Vrajbei nefaste], / Ce-alternativ cu larg jurământ trimis lor le fuse…“[28], în baza acestor principii, prin reciprocitate. Se pare că nu este posibilă înțelegerea deplină a semnificației acestei imagini mistice. Cert este însă că ideea profetului-filozof se complace aici în sfera luptei ludice pentru dreptate, pe care am cunoscut-o ca pe o bază importantă a vieții culturale și intelectuale primitive.

---

[28] 32, fr. 30, la Capelle, *Vorsokratiker*, p. 200 (ed. rom. cit., vol. I, partea a 2-a, p. 485 – *n.ed.*).

VII

JOCUL ȘI POEZIA

Cel ce e ținut să vorbească despre originile filozofiei grecești, în corelația lor cu străvechiul joc sacral competițional în materie de înțelepciune, se mișcă nemijlocit și fără întrerupere pe sau dincolo de limita dintre expresia filozofico-religioasă și cea poetică. De aceea, este de preferat să abordăm de pe acum problema referitoare la natura creației poetice. Într-un anumit sens, această problemă constituie tema centrală a unui studiu despre legătura dintre joc și cultură. Dar, în timp ce religia, știința, dreptul, războiul și politica, în formele organizate superioare ale societății, par să piardă încetul cu încetul contactele cu jocul, pe care le aveau în mod evident, într-o măsură atât de amplă, în stadiile timpurii ale culturii, activitatea poetică, născută în sfera jocului, rămâne mereu la ea acasă în această sferă. *Poiesis* este o funcție ludică. Ea se desfășoară într-un spațiu de joc al minții, într-o lume proprie pe care și-o creează mintea, o lume în care lucrurile au alt chip decât în „viața obișnuită“ și sunt legate între ele prin alte legături decât prin cele logice. Dacă admitem că seriozitatea este ceea ce se poate exprima corect în termenii vieții obiective, atunci poezia nu devine niciodată serioasă. Ea se află în acea parte a seriozității, în acea parte mai originară, în care își au locul copilul, animalul, sălbaticul și vizionarul, adică în domeniul visului, al extazului, al beției și al râsului. Ca să înțelegi poezia, trebuie să te înveșmânți în sufletul copilului, ca într-o cămașă fermecată, și să admiți că înțelepciunea copilului este mai presus decât aceea a

bărbatului. Această natură primordială a poeziei, înțeleasă încă de către Vico în urmă cu două veacuri, se află cel mai aproape de noțiunea pură a jocului[1].

Poësis doctrinae tanqua somnium, poezia este ca un vis al științei, sună o vorbă profundă a lui Francis Bacon. În reprezentările mitice ale unui popor primitiv cu privire la temeiurile existenței, se află, ca închis din oficiu în germene, sensul care își va căuta mai târziu adâncire și exprimare în forme și cuvinte logice. Filologia și teologia încearcă să pătrundă cât mai adânc în înțelegerea nucleului mitic al religiei timpurii[2]. În lumina unității originare dintre poezie, doctrina sacră, înțelepciune și cult, întreaga funcție a civilizațiilor vechi este înțeleasă într-o formă nouă.

O primă condiție pentru o astfel de înțelegere este desprinderea de concepția că o artă poetică ar avea numai funcție estetică sau că n-ar putea fi explicată ori sesizată decât de pe poziții estetice. În orice civilizație înfloritoare, vie, și mai ales în culturile arhaice, poezia este o funcție vitală, o funcție socială și liturgică. Oricare artă poetică veche este, la un loc și în același timp: cult, divertisment festiv, joc de societate, iscusință, punere la încercare, sarcină enigmistică, catehism de înțelepciune, persuasiune, magie, prorocire, întrecere. Nicăieri, poate, nu se găsesc tot felul de motive ale vieții sacrale arhaice grupate în mod atât de judicios ca în cântul al treilea din *Kalevala,* epopeea populară finlandeză. Bătrânul înțelept Väinämöinen îl vrăjește pe tânărul

---

[1] *Cf.*: Erich Auerbach, *Giambattista Vico und die Idee der Philologie* (Giambattista Vico și ideea de filologie), *Homenatge a Antoni Rubió i Lluch* (Omagiu lui Antoni Rubió i Lluch), Barcelona, 1936, I, pp. 297 și urm.

[2] Mă gândesc la studii precum cel al lui W. B. Kristensen, sau ca cel al lui K. Kerényi, în culegerea *Apollon, Studien über antike Religion und Humanität* (Apolo, Studii despre religia și umanismul antic), Viena, 1937.

fanfaron care a îndrăznit să-l provoace la o întrecere. Mai întâi, ei se luptă pe tărâmul cunoștințelor privitoare la lucrurile firești, apoi la originile a tot ceea ce există, cu care prilej tânărul Joukahainen are îndrăzneala să-și aroge o participare la însuși actul creației. Atunci însă, bătrânul vrăjitor îl *scufundă cu ajutorul cântului* în pământ, în mlaștină, în apă: mai întâi până la brâu și la subsuori, apoi până deasupra gurii, până ce în sfârșit acesta i-o făgăduiește pe sora sa, Aino. Așezat pe piatra cântărețului[3], Väinämöinen cântă timp de trei ceasuri, ca să-și retragă puternicele descântece și să-l dezlege de vrajă pe temerar. Toate formele de competiție pe care le-am menționat mai sus – întrecerea în insulte, lupta cu ajutorul fanfaronadei, compararea bărbaților, competiția în cunoștințe cosmogonice – sunt reunite aici într-un șuvoi de imaginație poetică, sălbatică și totuși, în același timp, sobru.

Poetul e *vates*, posedatul, entuziastul, furiosul. E știutorul, *Șa'ir*, cum îl numesc vechii arabi. În mitologia eddică, se pretinde că hidromelul pe care îl bei ca să devii poet ar fi preparat din sângele lui Kvasir, cel mai înțelept din lume, căruia nimeni nu-i putea pune o întrebare fără ca el să nu-i poată răspunde. Din vizionarul-poet, se defalcă abia treptat figura prorocului, a preotului, a prezicătorului, a mistagogului, a poetului-artist, dar și cea a filozofului, a legiuitorului, a oratorului, a demagogului, a sofistului și a retorului. Poeții greci mai vechi aveau cu toții o funcție puternic socială. Ei vorbesc poporului lor ca educatori și ca mustrători. Sunt conducătorii poporului, înainte de apariția sofiștilor[4].

Figura acestui *vates* este reprezentată, într-o serie din fațetele ei, de către *thulr*, în literatura norvegiană veche, numit

---

[3] Vrăjitorii nordici (finezi și laponi) cântau pe stânci înalte, convinși că astfel vrăjile lor vor fi mai puternice (*n.ed.*).
[4] *Cf.* Jaeger, *Paideia*, pp. 65, 181, 206, 303.

thyle în anglo-saxonă[5]. Exemplul cel mai grăitor de *thulr* este Starkaðr; Saxo traduce termenul, pe drept cuvânt, prin *vates*. *Thulr* apare mai întâi ca rostitor al formulelor liturgice, apoi ca interpret în spectacolul dramatic sacru, apoi ca sacrificator, apoi ca vrăjitor. Uneori, pare să fie numai poet de curte, orator. Funcția lui este redată chiar și prin *scurra*, bufon. Verbul corespunzător, *thylja*, înseamnă „a recita material religios“, dar și „a vrăji“ și „a murmura“. *Thulr* este păstrătorul tuturor cunoștințelor mitologice și al întregii tradiții poetice. El este bătrânul înțelept, care cunoaște istoria și tradiția, omul care cu prilejul acțiunilor festive are cuvântul cel mai greu și care știe pe dinafară arborii genealogici ai eroilor și ai nobililor. Funcția lui este în special competiția în vorbire sau în tot felul de cunoștințe. În această funcție îl întâlnim pe Unferd din *Beowulf*. *Mannjafnaðr*, despre care am vorbit mai sus, luptele în materie de înțelepciune ale lui Odin cu uriașii sau cu piticii țin de acest domeniu al *thulr*-ului. Cunoscutele poeme anglo-saxone *Widsid* și *Hoinarul* par să fie produse tipice ale unor astfel de poeți curtenești multilaterali. Toate aceste trăsături se încadrează în modul cel mai firesc în imaginea poetului arhaic, a cărui funcție trebuie să fi fost în toate timpurile concomitent sacrală și literară. Funcția aceasta, fie că e sacră, fie că nu este, își are rădăcina totdeauna într-o formă de joc.

Pentru a mai spune încă un singur cuvânt despre tipul vechi german și despre *vates*: nu ni se pare a fi o îndrăzneală prea mare dorința de a-i regăsi pe descendenții *thulr*-ului în Evul Mediu feudal, pe de o parte în lăutar, în *ioculator*, iar pe de altă parte chiar și în crainici. Aceștia din urmă, despre

[5] W. H. Vogt, *Stilgeschichte der eddischen Wissensdichtung* (Istoria stilului poeziei eddice sapiențiale), I, *Der Kultredner* (Oratorul cultural), *Schriften der Baltischen Kommission zu Kiel* (Publicațiile Comisiei Baltice din Kiel), IV, I. 1927.

care a mai fost vorba în treacăt atunci când am analizat întrecerea în insulte, au comună cu vechii *Kultredner* partea cea mai importantă a sarcinii lor. Ei sunt păstrătorii istoriei, ai tradiției și ai genealogiei, oratorii la acțiunile solemne, și mai ales fanfaronii și certăreții oficiali.

Poezia, în funcția ei originară, de factor al culturii timpurii, se naște în joc și ca joc. Este un joc sacru, dar, în sacralitatea lui, acest joc rămâne totuși fără încetare la hotarul veseliei, al glumei și al divertismentului. Despre o satisfacere conștientă a nevoii de frumusețe nu este încă, multă vreme, vorba. Această nevoie zace închisă, necunoscută, în trăirea actului sacru, care devine cuvânt în formă poetică și este resimțit ca operă miraculoasă, ca beție, ca extaz. Dar nu numai atât, pentru că activitatea poetică înmugurește în același timp și într-un joc de societate, vesel și antrenant, și într-o întrecere, violent însuflețită, între grupurile comunității arhaice. Pentru încolțirea expresiei poetice, nu a existat o mai bună pepinieră ca apropierea dintre sexe, serbată în forme pline de voioșie, la sărbătorile primăverii sau în alte momente solemne ale tribului.

Acest din urmă aspect – poezia ca formă, decantată în cuvânt, a jocului, veșnic repetat, al atracției și al respingerii dintre flăcăi și fete, în cadrul emulației bazate pe rațiunea glumeață și pe virtuozitate – este, fără îndoială, în sine, la fel de originar ca și funcția sacrală a artei poetice. Un bogat material privitor la o poezie social-agonală, care poate fi considerată ca ajunsă la un mare grad de rafinament și care se mai întâlnește încă, în efectul ei propriu-zis, ca joc cultural, a fost adus de către De Josselin de Jong din cercetarea pe care a întreprins-o în insulele Buru și Babar din arhipelagul Indiilor Orientale[6]. Mulțumită bunăvoinței autorului, sunt în măsură să aduc la cunoștință aici câteva puncte din

[6] *Indiile* [*Olandeze*] *Orientale*: numele vechi al arhipelagului care, în 1945, și-a proclamat independența sub denumirea de *Indonezia* (*n.t.*).

studiul său, încă nepublicat[7]. Locuitorii din Rana (partea de mijloc a insulei Buru) cunosc un cânt festiv alternat, numit *inga fuka*. Așezați față-n față, bărbații și femeile își cântă unii altora, acompaniați de tobă, cântece pe care fie că le improvizează, fie că pur și simplu le reproduc. Se deosebesc nu mai puțin de cinci genuri de astfel de *inga fuka*. Cântecul se bazează totdeauna pe alternarea dintre strofă și contrastrofă, atac și contraatac, întrebare și răspuns, provocare și contraprovocare. Uneori, forma se apropie de cea a unei ghicitori. Genul cel mai important se numește „*inga fuka* de precedare și urmare“, la care toate strofele încep cu cuvintele „se urmează unii pe alții, se urmăresc unii pe alții“, ca într-un joc de copii. Mijlocul poetic formal este asonanța, care leagă teza de antiteză, prin repetarea aceluiași cuvânt sau prin schimbarea cuvintelor. Momentul poetic este aluzia, atacul, subînțelesul, jocul de cuvinte, sau și jocul de sunete, în care înțelesul se poate pierde cu totul. Această poezie nu se poate descrie decât în termeni ludici. Ea se supune unui rafinat sistem de reguli prozodice. Conținutul ei îl constituie declarațiile de dragoste sau lecțiile de înțelepciune de viață, răutățile și ironia.

Cu toate că îi stă la dispoziție un întreg repertoriu de strofe *inga fuka*, improvizația mai joacă un rol important. Cupletele existente sunt îmbunătățite prin adăugiri reușite sau prin variante. Virtuozitățile sunt extrem de apreciate, iar parantezele nu lipsesc. Sentimentul și efectul produse de exemplele comunicate în traducere amintesc de *pantun*-ul malaiez, de care literatura buruează nu este cu totul independentă, dar și de forma foarte depărtată a *haikai*-ului japonez.

Pe lângă *inga fuka* propriu-zis, în Rana se mai cunosc și alte forme de poezie, bazate pe același principiu formal,

---

[7] Prezentat, în formă de conferință, de prof. De Josselin de Jong la Academia Regală Olandeză de Științe, secția Literară, la 12 iunie 1935, sub titlul *Poezie Est-Indoneziană*.

de pildă foarte amănunțitele schimburi de idei, după schema „precedare-și-urmare“, între clanul miresei și cel al mirelui, în timpul schimbului ceremonial de daruri, efectuat cu prilejul căsătoriei.

De Josselin de Jong a găsit o poezie cu totul diferită în insula Wetan din grupul Babar al insulelor din sud-est. Aici, avem de-a face exclusiv cu improvizații. Populația babareză cântă mult mai mult decât cea burueză, atât în comun, cât și individual, și mai ales la lucru. Absorbiți, în coroanele cocotierilor, de activitățile necesare pentru colectarea sucului de palmier, bărbații cântă fie cântece triste, tânguitoare, fie cântece satirice pe seama vreunui tovarăș de muncă de pe un cocotier vecin. Uneori, aceste cântece se prefac într-un înverșunat duel cântat, care pe vremuri ducea de obicei la crime. Toate cântecele sunt alcătuite aici din câte două versuri, care se deosebesc ca „trunchi“ și „coroană“ sau „vârf“, dar din care schema întrebare–răspuns nu mai reiese prea clar, sau chiar deloc. Caracteristic pentru poezia din Babar este faptul că aici efectul este căutat mult mai mult în variația ludică a melodiilor decât în jocul cu semnificațiile cuvintelor sau cu sunetele vorbirii.

Pantun-ul malaiez, poezia de patru versuri cu rimă încrucișată, în care primele două versuri evocă o imagine sau constată un fapt, iar ultimele două conțin o aluzie foarte depărtată, prezintă tot felul de trăsături inerente unui joc de inteligență. Cuvântul *pantun* înseamnă până în secolul al XVI-lea, de regulă, „metaforă“ sau „proverb“, și abia în a doua instanță „catren“. Versul final se numește în javaneză *djawab*, adică răspuns, soluție. A fost așadar, în mod evident, o problemă dată în cadrul unui joc, înainte de a deveni o formă poetică tipizată. Miezul soluției se află într-o aluzie realizată printr-o sugestie sonoră rimată[8]. Înrudită îndea-

---

[8] *Cf.*: Hoesein Djajadiningrat, *De magische achtergrond van den Maleischen pantoen* (Fundalul magic al pantunului malaiez), Batavia

proape este fără îndoială forma poetică japoneză numită de obicei *haikai*, în ipostaza ei actuală o poezioară de trei versuri, având succesiv cinci, şapte şi cinci silabe, şi care evocă în general numai o singură impresie, delicată, produsă de o licărire din viaţa plantelor, din viaţa animalelor, din natură sau din viaţa oamenilor, uneori cu un suflu de melancolie sau de nostalgie lirică, alteori cu o nuanţă de umor din cel mai fin. Iată câteva exemple:

Vai, ce gâlceavă
în sufletu-mi! Piardă-se-n
freamătul salciei.

Kimonouri la
soare. Ah, mânecuţa
copilului mort!

La origine, *haikai* trebuie să fi fost un joc de rime înlănţuite, cu care unul începea, iar celălalt era obligat să continue[9].

O formă caracteristică de poezie ludică se găseşte în modalitatea tradiţională de recitare a epopeii finlandeze *Kalevala*: doi cântăreţi, aşezaţi faţă-n faţă pe o bancă şi ţinându-se unul pe altul de mâini, se iau la întrecere în recitarea strofelor, tot clătinându-se spre faţă şi spre spate. Un obicei similar este descris şi în vechea saga norvegiană[10].

Poezia ca joc social şi cu o intenţie care nu poate fi considerată defel sau aproape defel a fi cea a producerii conştiente de frumuseţe se găseşte pretutindeni şi în numeroase forme. Elementul competiţional lipseşte arareori. El domină cântul

(azi: Djakarta), 1933; *id.* Przyluski, *Journal asiatique* (Revista asiatică), 1924, t. 205, p. 101.

[9] *Haikai de Bashô et de ses disciples* (Haikaiul lui Başo şi al ucenicilor lui), trad. de K. Maţuo & Steinilber-Oberlin, Paris, 1936.

[10] *Cf.*: W. H. Vogt, *Der Kultredner* (Oratorul cultual), p. 166.

alternat, poemul de luptă, turnirul poetic, pe de o parte, iar, pe de altă parte, improvizația ca sarcină trasată în vederea eliberării de o năpastă oarecare. E evident faptul că acest din urmă motiv se află foarte aproape de enigma sfinxului, despre care a fost vorba mai sus. Toate aceste forme se găsesc bogat dezvoltate în Asia orientală. Granet a dat, în interpretarea și reconstituirea sa atât de fină și de ingenioasă a textelor chinezești vechi, numeroase exemple de coruri alternate, alcătuite din strofe cu întrebări și răspunsuri, cu care flăcăii și fetele serbau în China veche sărbătorile anotimpurilor. Din datinile practicate și azi în Anam, Nguyen van Huyen a fost în măsură să extragă și să noteze asemenea exemple în lucrarea sa, menționată de noi mai sus în alt context. Uneori, argumentația poetică, dezvoltată în vederea dobândirii dragostei, este clădită acolo pe un șir de proverbe, care susțin apoi demonstrația, ca tot atâtea dovezi de netăgăduit. Absolut aceeași formă – o argumentație, în care fiece strofă se încheie cu un proverb – este uzuală în așa-numitele *débats* din Franța secolului al XV-lea.

Dacă punem acum deoparte pledoariile festive de dragoste, așa cum le întâlnim în formă poetică în literatura chineză și în viața poporului anamit, iar de cealaltă parte întrecerile în insulte și în lăudăroșenie ale vechilor arabi, numite *mofākhara* și *monāfara*, ca și răutăcioasa și calomnioasa luptă cu ajutorul tobelor, care la eschimoși a înlocuit procesul judiciar, devine limpede faptul că din aceeași serie face parte și *la cour d'amour* curtenească din epoca trubadurilor. După ce o teză veche, care voise să deriveze și să explice însăși poezia trubadurilor din și prin practica unor astfel de curți ale iubirii, a fost pe drept cuvânt abandonată, a persistat în filologia romanică o problemă controversată: dacă aceste *cours d'amour* au fost într-adevăr la modă, sau dacă nu trebuie considerate mai curând ca o ficțiune literară. Mulți au înclinat către această din urmă concepție, dar au împins-o fără

îndoială prea departe[11]. Curtea de dragoste, ca joc juridic poetic, desigur cu o anumită valabilitate practică, se încadrează la fel de bine în moravurile teritoriului care ținea de *langue d'oc*, în secolul al XII-lea, ca și în cele din Extremul Orient și din Extremul Nord. Întreaga sferă este, în toate aceste cazuri, identică. Ea se referă totdeauna la tratarea polemico-cazuistică a problemelor amoroase într-o formă ludică. Eschimoșii, tot așa, băteau tobele de cele mai multe ori pentru chestiuni legate de femei. Dilemele dragostei și catehismul dragostei alcătuiesc obiectul, iar scopul este păstrarea unei reputații care înseamnă onoarea însăși. Se imită procesul judiciar cât mai fidel cu putință, cu ajutorul unei argumentații bazate pe analogie și pe precedent. Din genul poeziei trubadurilor, *castiamen* (= mustrarea), *tenzone* (= discuția în contradictoriu), *partimen* (= cântul alternat), *joc partit*[12] (= jocul întrebărilor și răspunsurilor) se află în cea mai strânsă legătură cu pledoaria amoroasă. La originea tuturor acestor forme, nu se află nici procesul judiciar propriu-zis, nici năzuința poetică liberă, nici jocul de societate pur și simplu, ci străvechea întrecere pentru onoare în chestiunile amoroase.

În lumina culturii jucate pe bază agonală, trebuie văzute și celelalte forme ale jocului poetic. Cineva este pus în fața sarcinii de a se elibera, printr-o poezie improvizată, dintr-o mare încurcătură. Nici aici nu se pune problema dacă o astfel de practică a însoțit vreodată viața prozaică, de toate zilele, într-o epocă sau alta. Important este faptul că în acest motiv ludic, care nu se poate deosebi de ghicitoarea de supraviețuire

---

[11] Cartea lui Melrich V. Rosenberg, *Eleanor of Aquitaine, Queen of the Troubadours and of the Courts of Love* (Eleonora de Aquitania, regina trubadurilor și a curților de dragoste), Londra, 1937, care susține realitatea acestui obicei, este, din păcate, lipsită de o prelucrare științifică a subiectului.

[12] Forma de bază a cuvântului englez *jeopardy*.

și care în fond este identic cu jocul de gajuri, mintea omenească a văzut totdeauna o expresie a luptei pentru viață, și că această funcție a poeziei, câtuși de puțin îndreptată în mod conștient spre producerea de frumusețe, și-a găsit într-un asemenea joc un rodnic teren de cultură, destinat prin excelență desfășurării artei poetice. Dăm aici mai întâi un exemplu din sfera amoroasă. Elevii unui anume dr. Tân, în drum spre școală, treceau întotdeauna prin fața casei unei fete care locuia lângă profesor. De câte ori treceau, spuneau: „Ești vrednică de dragoste, ești cu adevărat o comoară." Foarte supărată, fata i-a așteptat într-o zi și le-a spus: „Da, mă iubiți, foarte bine, dar am să vă spun o frază; pe acela dintre voi care îmi va putea răspunde cu o frază corespunzătoare îl voi iubi, altminteri veți trece prin fața ușii mele acoperiți de rușine." Le-a spus fraza. Nici unul dintre elevi n-a știut să răspundă. În zilele următoare, au fost nevoiți să se ducă spre locuința învățătorului lor făcând un ocol. Iată deci o *svayamvara* epică sau o pețire a Brunhildei în forma unei idile rurale din Anam[13].

Khanh-Du, din dinastia Trân, a fost demis din pricina unei greșeli grave, și s-a făcut vânzător de cărbuni în Chi Linh. Împăratul, refugiat în acel ținut în timpul unui război, l-a întâlnit pe vechiul său mandarin. I-a poruncit să compună o poezie despre „vânzarea de cărbuni". Khanh-Du i-a recitat o astfel de poezie. Împăratul, mișcat, i-a restituit toate titlurile[14].

În întregul Extrem Orient, a improviza poezii în sentințe paralele era un talent aproape indispensabil. Rezultatul favorabil al unei solii anamite la curtea de la Pekin depindea uneori de talentul de improvizator al conducătorului soliei. În orice clipă, trebuia să fie pregătit pentru interogatoriile

[13] Nguyen, *loc. cit.*, p. 131.
[14] *Ibid.*, p. 132.

și pentru miile de cimilituri pe care i le impuneau împăratul sau mandarinii lui[15]. Așadar: diplomație în formă ludică.

Un întreg șir de cunoștințe utile sunt puse în fața bărbatului în această formă de interogatoriu (întrebări și răspunsuri) în versuri. O fată a spus da. Vor deschide împreună o prăvălie. Tânărul o roagă să-i enumere toate medicamentele. Urmează un pomelnic al întregii farmacopei. Se recită în același mod aritmetica, merceologia, folosirea calendarului în agricultură. Altă dată, îndrăgostiții se încearcă unul pe altul cu ghicitori obișnuite, de inteligență, sau referitoare la cunoașterea literaturii. S-a menționat mai sus că forma „catehism“ se leagă direct de jocul de-a ghicitul. În fapt, acesta e cazul și cu forma „examen“, care în societatea Extremului Orient a ocupat totdeauna un loc atât de extraordinar de important.

În civilizațiile mai înaintate, se mai păstrează încă multă vreme situația arhaică în care forma poetică, foarte departe de a fi concepută ca o simplă satisfacere a unei nevoi estetice, servește pentru a exprima tot ce este important sau vital în viața obștei. Pretutindeni, forma poetică precedă proza literară. Ceea ce e sfânt sau solemn se rostește în versuri. Nu numai imnurile sau aforismele, dar și tratatele amănunțite sunt construite după schema metrică sau strofică uzuală, de pildă manualele indiene vechi *sutra* și *sastra*, precum și produsele mai vechi ale științei grecești: Empedocle își toarnă filozofia în formă poetică, iar Lucrețiu îl mai urmează încă pe aceeași cale. Motivarea formei fixe a aproape întregii învățături antice nu trebuie căutată decât parte în rațiunile de utilitate, anume că o obște fără cărți își păstrează astfel mai lesne în memorie textele. Principalul este că viața însăși, ca să spunem așa, în faza arhaică a culturii, mai are o alcătuire metrică și strofică. Poezia continuă să fie acolo modul firesc de exprimare, de îndată ce se referă la lucruri superioare.

[15] *Ibid.*, p. 134.

În Japonia, până la revoluția din 1868, partea principală a documentelor de stat importante se mai redacta încă în formă poetică. Istoria dreptului a acordat o atenție deosebită urmelor așa-numitei *Dichtung im Recht*[16], întâlnită pe teritoriu germanic. Este îndeobște cunoscut pasajul din dreptul frizon vechi[17], unde o prevedere privitoare la condițiile de îndeplinit pentru vânzarea moștenirii unui orfan trece brusc la aliterații lirice:

„A doua condiție este: dacă anul se scumpește, și foamea fierbinte bântuie prin țară, și copilul este amenințat să moară de foame, atunci mama trebuie să scoată la mezat și să vândă moștenirea copilului ei, și să-i cumpere copilului ei o vacă și grâne“ etc. – „A treia condiție este: dacă pruncul este cu totul despuiat și fără casă, și ceața întunecoasă și iarna friguroasă se apropie, atunci fiecare se retrage în curtea și în casa lui, și în adăposturi călduroase, iar animalul sălbatic caută scorbura copacului și adăpostul de la munte, unde să-și poată feri trupul. Atunci, copilul minor se vaită și țipă, și-și plânge mădularele goale și lipsa de acoperiș, și pe tatăl lui, care ar fi trebuit să-l apere de foame și de frigul cețos al iernii, și care zace închis cu patru cuie și acoperit într-un loc atât de adânc și de întunecos sub stejari și sub pământ.“

După părerea mea, aici nu avem de-a face cu o înfrumusețare intenționată a textului în urma unui imbold ludic, ci cu faptul că însăși formularea juridică se mai afla în sfera spirituală elevată, în care forma poetică era mijlocul de exprimare firesc. Tocmai prin evadarea în poezie, acest exemplu frizon este deosebit de frapant, și pare mai grăitor chiar, într-un anumit sens, decât formula de împăcare a vechilor islandezi (*Tryggđamál*), care, exclusiv în strofe aliterante,

---

[16] Poezia în drept (*germ.*) (*n.t.*).

[17] *De Vierentwintig Landrechten* (Cele douăzeci și patru de cutume), ed. Richthofen, *Friesische Rechtsquellen* (Izvoare juridice frizone), pp. 42 și urm.

constată restabilirea păcii, relatează plata amenzii, interzice cu cea mai mare străşnicie orice nou conflict, şi apoi, cu declaraţia că cel ce va încălca pacea va fi pretutindeni lipsit de pace, face o digresiune, alcătuită dintr-un şir de imagini menite să întărească acest „pretutindeni“ până în cele mai depărtate depărtări:

Până unde oamenii
vânează lupii,
creştinii
se duc la biserică,
păgânii aduc jertfe
în sanctuar,
focul îşi înalţă flăcările,
câmpul înverzeşte,
copilul îşi cheamă mama,
mama îşi hrăneşte copilul,
oamenii îşi păzesc focul din vatră,
corabia pluteşte,
scuturile sclipesc,
soarele luminează,
zăpada cade,
bradul creşte,
şoimul zboară
toată ziua de primăvară,
în ambele aripi
purtând vânt zdravăn,
cerul se înalţă,
mlaştina este cultivată,
vântul şuieră,
apa curge către mare,
argaţii seamănă grâu.

Este evident că aici avem de-a face cu o prelucrare literară a unui anumit caz juridic; e greu de presupus că poezia a putut servi vreodată ca document cu valabilitate practică.

Totuși, ea ne deplasează prompt în acea sferă a unității primitive dintre poezie și sentința sacră, în care apare în acest context.

Tot ce este poezie se dezvoltă în joc: jocul sacru al adorării lui Dumnezeu, jocul festiv al pețitului, jocul belicos al întrecerii, însoțit de fanfaronadă, de înjurături și de ironie, jocul de inteligență și de îndemânare. În ce măsură calitatea ludică a poeziei se păstrează cu prilejul dezvoltării și diferențierii civilizației?

Mitul, în orice formă ar fi el transmis, rămâne tot timpul poezie. El ne dă, în haină poetică și cu mijloacele imaginației, relatarea unor lucruri pe care ni le închipuim ca petrecute. Mitul poate fi plin de tâlcul cel mai profund și mai sacru. Și exprimă, poate, corelații care nu pot fi niciodată circumscrise în mod rațional. În pofida acestui caracter sacru și mistic, propriu mitului în faza de cultură căreia îi corespunde, deci cu deplina recunoaștere a sincerității absolute cu care a fost acceptat, rămâne îngăduită întrebarea dacă un mit poate fi considerat vreodată ca absolut serios. Mitul e serios în măsura în care poezia poate fi serioasă. Prin tot ce depășește hotarele judecății precumpănitor logice, atât poezia, cât și mitul se mișcă în domeniul jocului. Dar asta nu înseamnă: într-un domeniu inferior. E foarte posibil ca mitul să se ridice, jucându-se, până la culmi unde rațiunea nu-l mai poate urmări.

Hotarul dintre posibilul imaginabil și sfera imposibilului e trasat treptat de mintea omenească abia odată cu progresul civilizației. Pentru omul sălbatic, cu orânduirea lui logică limitată a lumii, totul mai este de fapt posibil. Mitul, cu absurditățile și enormitățile lui, cu nemăsurata lui exagerare și confuzie de raporturi, cu nepăsătoarele lui inconsecvențe și variații ludice, încă nu-l stânjenește ca un lucru imposibil. Totuși, am putea să ne întrebăm dacă nu cumva și pentru sălbatic nu se leagă de la bun început, de credința în cele

mai sfinte mituri ale sale, un anumit element de viziune umoristică. Mitul izvorăște odată cu poezia în sfera jocului, iar religia sălbaticului se află, ca și întreaga lui viață, mai mult de jumătate în acea sferă.

De îndată ce mitul a devenit literatură, adică de îndată ce este purtat, într-o formă fixă transmisă prin tradiție, printr-o cultură care între timp s-a desprins din sfera imaginației sălbaticului, el ajunge să fie subordonat distincției dintre seriozitate și joc. E sacru, deci trebuie să fie serios. Dar mai vorbește tot limba sălbaticului, adică o limbă care exprimă reprezentări de imagini, lipsite încă de un recipient în măsură să cuprindă antinomia joc–seriozitate. Suntem din moși-strămoși atât de familiarizați cu închipuirile mitologiei grecești și atât de dispuși să le acordăm admirația noastră romantică, alături de cea acordată Eddelor, încât suntem în general înclinați să trecem cu vederea cât de formidabil de barbare sunt amândouă. Abia contactul cu materialul mitic indian vechi, care ne este mai puțin aproape de inimă, și cu impetuoasa fantasmagorie pe care etnologii, după ce au adunat-o din toate colțurile lumii, o fac să ni se învălmășească prin fața ochilor, ne duce la convingerea că, privite îndeaproape, închipuirile mitologiei grecești sau germanice vechi, din punctul de vedere al calității logice și estetice, ca să nu mai vorbim de cea etică, nu se deosebesc deloc sau aproape deloc de fantezia nestăvilită a materialului mitic indian vechi, a celui african sau a celui australian. Măsurate cu unitățile noastre (ceea ce, firește, nu poate fi ultimul cuvânt), ele sunt la fel de lipsite de stil, la fel de nesărate și la fel de lipsite de gust ca și acestea din urmă. Toate acele aventuri ale lui Hermes, ca și cele ale lui Odin și ale lui Thor nu sunt decât o limbă a unor sălbatici. Nu încape nici o îndoială: închipuirile mitologice, în perioada care le transmite în formă standardizată, nu mai cadrează cu nivelul spiritual atins. Așa încât mitul, ca să continue să fie prețuit ca element sacru al

culturii, trebuie acum ori să fie interpretat mistic, ori să continue să fie cultivat numai ca literatură. Pe măsură ce elementul „credință“ se abate de la mit, tonul ludic, pe care îl conținea din capul locului, răsună tot mai tare în el. Nici Homer nu mai este un credincios. Totuși, mitul, ca formă poetică de exprimare a divinului, continuă să aibă o funcție importantă, în afara celei pur estetice, chiar și după ce și-a pierdut valoarea ca redare adecvată a lucrului înțeles. Atât Aristotel, cât și Platon își mai aștern miezul cel mai profund al gândirii lor filozofice în formă mitică: la Platon, găsim mitul sufletului; la Aristotel, reprezentarea dragostei lucrurilor pentru înduioșatul creator al lumii.

Pentru înțelegerea tonului ludic, propriu mitului, nici o mitologie nu vorbește mai clar decât cele dintâi tratate din Edda nouă: *Gylfaginning* și *Skáldskaparmál.* Avem de-a face aici cu un material mitic devenit pe de-a-ntregul literatură, o literatură care, din pricina caracterului ei păgân, a trebuit să fie repudiată oficial, dar care a rămas, cu toate acestea, la mare cinste ca bun cultural și a fost cultivată ca atare[18]. Autorii ei au fost creștini, chiar fețe bisericești. Și descriu întâmplările mitice pe un ton în care gluma și umorul sunt incontestabil prezente. Dar nu este tonul unui creștin care, în virtutea credinței sale, se simte mai presus decât păgânismul decăzut și îl ia peste picior, și mai puțin cel al convertitului, care combate trecutul ca pe un întuneric diabolic, ci mai degrabă un ton alcătuit pe jumătate din credință și pe jumătate din seriozitate, așa cum a fost cazul totdeauna în gândirea mitică, și care probabil că în epoca păgână dinainte nu avea o sonoritate cu mult diferită. Legătura dintre temele mitologice absurde, pură fantezie a omului sălbatic – de pildă, povestirile despre Hrungnir, Groa, Aurwandil –,

[18] O situație asemănătoare este descrisă de către De Josselin de Jong cu privire la insula Buru.

și tehnica poetică de înalt nivel este de asemenea în concordanță cu esența mitului, care se știe că tinde pretutindeni spre forma de exprimare cea mai elevată. Numele primului tratat, *Gylfaginning,* adică „prinderea lui Gylfi", dă mult de gândit. Are forma veche, cunoscută nouă, a convorbirii cosmogonice alcătuite din întrebări și răspunsuri. Thor are o astfel de convorbire în sala lui Utgard-Loki. G. Neckel vorbește aici pe drept cuvânt despre un joc[19]. Gangleri pune vechile întrebări sacre privitoare la obârșia lucrurilor, a vântului, a iernii și a verii. Răspunsurile nu dau de regulă ca soluție decât figuri mitologice bizare. Începutul tratatului *Skáldskaparmál* se află de asemenea pe de-a-ntregul în sfera jocului: o fantezie primitivă, lipsită de stil, despre niște uriași netoți și despre niște pitici răi și vicleni, întâmplări grosolane și hilare, miracole, care în cele din urmă sunt explicate ca halucinații. O mitologie în ultimul ei stadiu, fără îndoială. Dar, dacă apare insipidă, absurdă, voit fantastică, nu are rost să explicăm aceste trăsături ca o degenerare recentă a unor concepții mitice eroice. Dimpotrivă, ele fac parte de la bun început, tocmai în lipsa lor de stil, pe de-a-n-tregul din mit.

Formele poeziei sunt numeroase: forme metrice, forme strofice, mijloace poetice ca rima și asonanța, ca alternarea și refrenul, forme de exprimare (cea dramatică, cea epică, cea lirică). Oricât de variate sunt aceste forme, le regăsim identice în toată lumea. Același lucru se poate spune și despre motivele poeziei și despre comunicarea narativă în general. Numărul lor este mare în aparență, dar toate revin, pretutindeni și în toate epocile. Toate aceste forme și motive ne sunt atât de familiare, încât existența lor, pentru noi, ca să spunem așa, vorbește de la sine, și prea arareori căutăm

[19] *Thule*, XX, 24.

să aflăm rațiunea generală care le determină să fie așa și nu altfel. Rațiunea identității atât de profunde a expresiei poetice în toate perioadele cunoscute de noi ale societății omenești pare că trebuie căutată, în bună parte, în faptul că această manifestare a cuvântului creator de formă își are rădăcina într-o funcție mai veche și mai originară decât orice viață culturală. Acea funcție este jocul.

Să enumerăm încă o dată ceea ce ni s-a părut a fi semnalmentele de fapt ale jocului. Jocul este o acțiune care se desfășoară înlăuntrul unor anumite limite de loc, de timp și de sens, într-o ordine vizibilă, după reguli acceptate de bunăvoie și în afara sferei utilității sau necesității materiale. Starea de spirit a jocului este cea a distragerii și a extazului, fie sacru, fie doar festiv, indiferent dacă jocul e consacrare sau divertisment. Acțiunea e însoțită de simțăminte de înălțare și de încordare și aduce cu sine voioșie și destindere.

Este aproape cu neputință de tăgăduit că din această sferă a jocului fac parte, în mod ca și firesc, toate activitățile creației poetice: împărțirea metrică sau ritmică a cuvântării vorbite sau cântate, găsirea de rime sau asonanțe nimerite, ascunderea înțelesului, construcția artistică a frazei. Cel care, împreună cu Paul Valéry, numește poezia un joc, joc lexical și lingvistic, nu folosește un transfer de semnificație, ci pătrunde în însuși sensul cel mai profund al cuvântului.

Corelația dintre poezie și joc nu se referă numai la forma exterioară a vorbirii. Ea reiese în mod la fel de esențial cu referire la formele imaginației, la motivele ei și la înveșmântarea lor în expresie. Fie că avem de-a face cu imaginația mitică, fie cu cea epică, dramatică sau lirică, cu legende din preistorie sau cu romane contemporane, totdeauna scopul conștient sau inconștient este producerea, cu ajutorul cuvântului, a unei încordări care să-l captiveze pe auditor (sau cititor). Totdeauna se pune chestiunea să se obțină un efect. Și totdeauna substratul este o situație din viața omenească sau

un caz de emoție omenească, apte să comunice încordarea. Situațiile sau cazurile nu sunt însă prea numeroase. Luate în înțelesul lor cel mai larg, ele sunt în cea mai mare parte situații de conflict ori de dragoste sau de amândouă la un loc.

Astfel, ne-am apropiat de domeniul pe care am considerat că trebuie să-l includem, ca pe un element component integrant, în categoria „joc“, și anume de cel al emulației. Într-un număr imens de cazuri, tema centrală a unui dat poetic, sau literar în general, rezidă într-o sarcină pe care eroul trebuie s-o îndeplinească, într-o încercare prin care trebuie să treacă, într-o piedică pe care trebuie s-o înlăture. Denumirea de „erou“ sau de „protagonist“ dată persoanei care acționează într-o povestire spune ea însăși foarte mult. Sarcina trebuie să fie neobișnuit de grea, în aparență imposibilă. Ea este legată adeseori de o provocare, de un legământ sau de o făgăduință. Se vede numaidecât că toate aceste motive ne duc înapoi direct în domeniul jocului agonal. O a doua serie de teme de încordare se bazează pe identitatea ascunsă a eroului. El nu este recunoscut drept ceea ce este, pentru că-și ascunde identitatea, sau nu și-o cunoaște nici el, sau își poate lua altă identitate, sau și-o poate modifica. Într-un cuvânt, eroul poartă o mască, apare sub o deghizare, duce cu el o taină. Iarăși suntem aproape de domeniul vechiului joc sacru al ființei ascunse, care se dezvăluie numai inițiaților.

Practicată în competiție, aproape totdeauna cu scopul de a întrece un adversar, poezia arhaică cu greu se poate deosebi de lupta străveche cu ghicitori mistice sau realiste. După cum competiția enigmistică produce înțelepciune, tot așa jocul poetic naște cuvântul frumos. Ambele sunt dominate de un sistem de reguli de joc care determină noțiunile artistice și simbolurile fie sacre, fie doar poetice; de cele mai multe ori, și una, și alta. Lupta enigmistică și poezia presupun amândouă un cerc de inițiați, pentru care limba specială, vorbită acolo, este inteligibilă. Valabilitatea soluției depinde

în amândouă numai de întrebarea dacă respectă regula jocului. Poet este cel care poate vorbi limba artistică. Limba poetică se deosebește de cea obișnuită prin aceea că se exprimă intenționat în imagini speciale, pe care nu le înțelege oricine. Orice limbă este o exprimare în imagini. Prăpastia dintre existență și înțelegere nu poate fi trecută decât dacă intervine scânteia imaginației. Noțiunea cuplată cu cuvintele trebuie să rămână tot timpul neadecvată pentru curgerea fluviului vieții. Cuvântul figurativ învăluie lucrurile în expresie și le radiografiază cu razele înțelegerii. Dar, în timp ce limba vieții obișnuite, ca instrument practic și de folosință generală, tocește fără încetare caracterul plastic al oricărei expresii și ajunge la o autonomie strict logică în aparență, poezia continuă să cultive intenționat caracterul plastic al limbii.

Ceea ce face cu imaginile limba poetică este un joc. Ea le clasează în serii elegante, introduce în ele taine, așa încât fiecare imagine constituie dezlegarea unei enigme.

În civilizația arhaică, limba poetică mai este încă mijlocul de exprimare prin excelență. Poezia îndeplinește acolo funcții mai ample și mai vitale decât satisfacerea unor năzuințe literare. Ea preface cultul în cuvânt, hotărăște anumite raporturi sociale, devine vehiculul înțelepciunii, al legii și al moralei. Toate acestea le face fără să-și prejudicieze natura ei de joc, deoarece însuși cadrul culturii primare rămâne un cerc ludic. Acțiunile ei se desfășoară în cea mai mare parte în forma unor jocuri de societate. Chiar și activitățile utilitare se alătură de preferință unui context ludic oarecare. Dar, pe măsură ce civilizația se dezvoltă pe plan spiritual și material, domeniile în care trăsătura ludică nu se poate observa deloc sau aproape deloc se lărgesc pe seama celui înlăuntrul căruia jocul are cale liberă. Civilizația, ca un tot, devine serioasă. Legea și războiul, tehnica și știința par să piardă contactul cu jocul. Chiar și cultul, care odinioară avu-

sese în acțiunea sacră un câmp larg de exprimare în formă ludică, pare să participe la acest proces. Și atunci rămâne, ca un bastion al jocului înfloritor și nobil, arta poetică.

Caracterul ludic al limbajului poetic figurat este atât de evident, încât aproape că nu mai are nevoie să fie demonstrat cu prea multe argumente sau să fie ilustrat cu prea multe exemple. Având în vedere valoarea esențială pe care practicarea poeziei o are pentru cultura arhaică, nu este de mirare că tocmai acolo tehnica artei poetice a ajuns la cel mai înalt grad de strictețe și de rafinament. Căci avem de-a face cu un cod de reguli de joc circumscris în mod amănunțit, într-un sistem strict, cu valabilitate obligatorie, dar cu nesfârșite posibilități de variație. Sistemul este păstrat și transmis ca o știință nobilă. Nu este întâmplător că această cultivare rafinată a artei poetice poate fi constatată concomitent la două popoare, care, fiind situate la mare depărtare unul de altul, nu au avut contact deloc sau prea puțin cu culturile mai bogate și mai vechi, în măsură să le influențeze literatura: Arabia veche și Islanda ciclurilor edda și saga. Putem neglija aici amănuntele privitoare la metrică și la prozodie, pentru a ilustra cu un singur exemplu elocvent cele spuse, și anume cu așa-numitele *kenningar* norvegiene vechi. Cine spune „ghimpe lingual“ în loc de „limbă“ (organul bucal), „pardoseala sălii vânturilor“ în loc de „pământ“, „lupul copacilor“ în loc de „vânt“ propune de fiecare dată auditorilor săi o mică ghicitoare poetică, pe care ei o rezolvă tacit. Cu siguranță că poetul și camaradul lui cunosc asemenea metafore cu sutele. Lucrurile cele mai importante, de pildă aurul, au zeci de denumiri poetice. Unul dintre tratatele Eddei noi, numit *Skáldskaparmál* (= limbă poetică), înșiră nenumărate expresii poetice. O *kenning* servește, și nu în ultimă instanță, ca probă privitoare la cunoștințele mitologice ale cuiva. Fiecare zeu are multiple pseudonime, care cuprind câte o aluzie la aventurile lui, la înfățișarea lui sau la înrudirea lui cosmică.

„Cum îl definim pe Heimdall? – Îl numim fiul celor nouă mame, sau paznicul zeilor, sau albul Ase, sau dușmanul lui Loki, sau căutătorul colierului zeiței Freya“ și multe altele[20]. Corelația strânsă dintre arta poetică și ghicitoare continuă să se trădeze în multe urme. Ceea ce este prea limpede contează la skalzi ca greșeală tehnică. Este o cerință veche, care a fost în vigoare cândva și la greci, ca vorbirea poetică să fie tenebroasă. La trubaduri, a căror artă își manifestă, ca nici o alta, funcția de joc de societate, așa-numitul *trobar clus* (textual: a face poezii la modul abscons), adică poezia cu sens ascuns, era în mare cinste, ca un merit deosebit.

De aceea, orientările lirice moderne, care se mișcă intenționat într-un domeniu îndeobște inaccesibil și care fac din enigmizarea sensului în cuvânt obiectivul principal al creației, rămân întru totul credincioase artei lor. Având un cerc restrâns de cititori care le înțeleg limba, sau cel puțin o cunosc, ele formează un grup de cultură închis, de tip foarte vechi. Nu mai rămâne decât întrebarea dacă întreaga cultură înconjurătoare poate prețui și recunoaște în suficientă măsură poziția lor, spre a constitui platforma necesară pentru ca arta lor să-și poată exercita funcția vitală, care este rațiunea existenței lor.

---

[20] Presupunerea că principiul primar al acestor *kenningar* trebuie căutat în poetic nu impune excluderea unei legături cu fenomenele *tabu*. *Cf.* Alberta J. Portengen, *De Oudgermaansche dichtertaal in haar etymologisch verband* (Limba poetică germanică veche în contextul ei etimologic), Leida, 1915.

VIII

FUNCȚIA IMAGINAȚIEI

De îndată ce un limbaj figurat și-a exercitat efectul în descrierea unei situații sau a unei întâmplări în termenii unei vieți în mișcare, suntem pe drumul către personificare. Personificarea incorporalului sau a inertului este sufletul oricărei mitizări și aproape al oricărei poezii. Procesul de exprimare nu se desfășoară neapărat în ordinea indicată de aceste cuvinte. Căci nu se pune chestiunea aici să se creeze un concept referitor la ceva considerat ca incorporal sau lipsit de viață, după care ar urma o exprimare a acelui concept ca referitor la ceva viu. Considerarea, în imaginație, a lucrului observat ca o ființă vie este expresia primară a fenomenului. Ea intervine de îndată ce se manifestă nevoia de a comunica altora ceea ce a fost observat. Reprezentarea se naște ca închipuire.

Avem oare dreptul ca această înclinare secundară și absolut indispensabilă a minții de a-și crea o lume imaginară alcătuită din ființe vii s-o numim un joc al minții ?

Printre personificările elementare, se numără fără îndoială speculațiile mitice cu privire la geneza lumii și a lucrurilor, în care acest eveniment este închipuit ca folosirea mădularelor trupului unui uriaș cosmic de anumiți zei creatori. Această reprezentare o cunoaștem mai cu seamă din *Rgveda* și din noua *Edda*. În ambele cazuri, consemnarea povestirii este considerată ca provenind dintr-o perioadă mai veche. În imnul *Rgveda* X. 90, avem de-a face cu o parafrazare a unui material vechi, presupus cunoscut, de către fantezia rituală a unor preoți sacrificatori. Ființa originară *Purușa*,

adică „bărbatul“, a servit drept material pentru cosmos. Totul a fost format din trupul lui: „din trunchiul lui, dobitoacele care trăiesc în văzduh, în pădure și în sate“, „luna a venit din duhul lui, iar din ochiul lui soarele; Indra și Agni din gura lui, vântul din răsuflarea lui; din buricul lui atmosfera, din cap cerul, din picioare pământul, din urechi piscurile, așa au făcut ei (zeii[1]) lumile“. L-au ars pe Purușa ca ofrandă. Cântul este înțesat cu desfigurarea unor motive primitiv mitice și speculativ mistice. În vs. 11, întâlnim forma interogativă, cunoscută de noi: „Când l-au împărțit pe Purușa, în câte bucăți l-au împărțit? Ce era gura lui, ce brațele lui, ce au devenit pulpele lui, picioarele lui?“

Tot așa întreabă Gangleri în *Snorra Edda*: „Ce a fost începutul? Cum a început? Ce a fost mai înainte?“ Într-o pestriță îngrămădire de motive, urmează apoi descrierea genezei lumii: mai întâi, ia naștere, din ciocnirea unui curent de aer fierbinte cu un strat de gheață, uriașul originar Ymir. Zeii îl ucid și fac din carnea lui pământul, din sângele lui marea și lacurile, din oasele lui munții, din părul lui copacii, din țeasta lui cerul etc. Snorri citează amănuntele din diferite poeme.

Toate acestea au în foarte mică măsură trăsăturile unei consemnări ultraoriginare, străvechi, a unui mit viu. Este, cel puțin în exemplul eddic, material tradițional, care a decăzut aproape în întregime din domeniul cultului în cel al literaturii și care e conservat de un spirit târziu ca o cultură respectabilă pentru generațiile viitoare. Am arătat mai sus că tratatul în care se întâlnesc toate acestea, *Gylfaginning*, în întreaga lui alcătuire, în tonul și în tendința lui, poartă trăsăturile unui joc, nu cu mult mai serios, cu motive vechi. Rămâne însă în picioare întrebarea dacă sfera în care au apărut aceste închipuiri nu a fost caracterizată dintru început

[1] Mitul cosmogonic este nevoit întotdeauna să strecoare un *primum agens* înainte de orice existență.

de o anumită calitate ludică. Cu alte cuvinte (ca să repetăm ceea ce am spus mai sus despre mit în general): putem pune la îndoială că fie indienii, fie germanii vechi, au crezut vreodată într-adevăr, cu convingere conștientă, într-o asemenea întâmplare, cum este facerea lumii din părțile unui trup omenesc. În orice caz, o astfel de credință rămâne cu neputință de dovedit. Putem merge și mai departe: rămâne neprobabilă.

Suntem de obicei înclinați să considerăm personificarea unor abstracții ca un produs târziu al unei invenții savante: ca alegorie, un mijloc stilistic, tocit în toate timpurile în arta plastică și în literatură. Și, într-adevăr, de îndată ce limbajul poetic figurat nu se mai mișcă la nivelul miticului autentic și originar și nu mai face parte dintr-o acțiune sacră, conținutul religios al personificărilor lui a devenit absolut problematic, ca să nu spunem iluzoriu. Personificarea este mânuită cu deplină conștiență ca mijloc poetic, fie chiar, încă, pentru a da forma unor noțiuni sacre. La prima vedere, această condamnare o suferă și conceptele întâlnite chiar și la Homer, ca Ate, Orbirea, care se strecoară în inimile oamenilor, urmată de Litai, Implorările, urâte și sucite, toate fiice ale lui Zeus. La fel de vagi și de aparent artificial concepute rămân și numeroasele personificări din Hesiod, care ne aduce în fața ochilor, ca vlăstare ale urâcioasei Eris, o întreagă serie de abstracțiuni: Truda, Uitarea, Foamea, Durerea, Crima, Gâlceava, Înșelăciunea, Gelozia. Doi dintre copiii pe care Styx, fiica lui Okeanos, i-a procreat cu titanul Pallas, numiți Cratos și Bia, puterea și violența, își au totdeauna reședința acolo unde zăbovește Zeus și îl urmează oriunde se duce el[2]. Toate acestea nu sunt oare decât alegorie, personaje născocite? Poate că nu. Există motive să admitem că această personificare a unor însușiri face parte mai degrabă din unele funcții străvechi ale configurării religioase, în care forțele și puterile

[2] *Teog.*, 227 și urm., 338 și urm.

de care omul se simțea înconjurat nu luaseră încă o înfățișare antropomorfă. Mintea, încă înainte de a concepe figuri de zei antropomorfe, dă nume vagi lucrurilor care îl oprimă sau care îl înalță, extrăgându-le în mod nemijlocit din misteriosul și maiestuosul cu care îl asediază natura și viața. Și vede aceste lucruri ca pe niște ființe, dar încă aproape deloc ca personaje[3].

Dintr-o astfel de preocupare spirituală primordială par să fi țâșnit și închipuirile, încă pe jumătate primitive, pe jumătate savante, cu care populează Empedocle infernul,

„Locul cel trist, în care Crima și Ura și specii
De-alte Nenorociri rătăcesc în întunecime,
Pe câmpia nefericirii (și unde adastă)
Boli ce te seacă, putreziciuni și revărsare.“[4]

„Aici, [pe pământ,] se aflau Pământeana, Femeia
Clarvăzătoare, cu ochii de soare, și Vrajba nefastă
Și sângeroasă, timida-Armonie, ca și Frumusețea
Și Urâțenia, Graba și Trândăvia [cea moale],
Fermecătoarea Sinceritate și Obscuritatea
Cu ochii-i cei negri...“[5]

Romanii, cu remarcabila lor conștiință religioasă arhaică, păstraseră această funcție primitivă a întruchipării directe a reprezentărilor, pe care noi le-am numi abstracțiuni, și le statorniciseră în mod tehnico-sacral în practica așa-numitelor *indigitamenta*, adică obiceiul de a crea noi figuri de

---

[3] *Cf.* Gilbert Murray, *Anthropology and the Classics* (Antropologia și clasicii), ed. R.R. Marret, 1908, p. 75.

[4] 176 fr. 121; Capelle, p. 242, *Filozofia greacă până la Platon* (ed. cit., vol. I, partea a 2-a, p. 518 – *n.ed.*).

[5] *Ib.*, p. 242, fr. 122 (*ed. cit.*, vol. I, partea a 2-a, pp. 518–519 – *n.ed.*). *Cf.*: Diels, *Fragm. der Vorsokratiker* (Fragmente din presocratici), II, p. 219. *Schwarzhaarige* (germ.: cu părul negru), iar în edițiile ulterioare *schwarzäugige* (germ.: cu ochii negri).

zei în urma anumitor cazuri de comoție violentă a obștei, sau și pentru a fixa griji sau emoții veșnic prezente. Așa, de pildă, romanii le cunoșteau pe Pallor și pe Pavor, Teama și Frica, tot așa pe Aius Locutius (zeul cuvântului), după vocea care îi pusese în gardă împotriva galilor, pe Rediculus, care îl făcuse pe Hannibal să se întoarcă din drum (zeu căruia, tocmai din această cauză, romanii i-au ridicat un templu cu ocazia celui de-al doilea război punic – *n.ed.*), pe Domiduca, protectoarea căsătoriei. Vechiul Testament oferă exemple de personificare a unor însușiri abstracte în tetrada Îndurare, Adevăr, Dreptate și Pace, care se întâlnesc unele cu altele și se sărută, din psalmul 85, și în Înțelepciunea din *Liber Sapientiae* (Cartea Înțelepciunii lui Solomon). La indienii haida din Columbia Britanică, se consemnează o zeiță, numită doamna Avuție, un fel de zeiță a norocului, care dăruiește bogăție[6].

În toate aceste cazuri, rămâne îndreptățită întrebarea în ce măsură această funcție a personificării izvorăște dintr-o sau trece într-o stare de spirit care să poată fi numită cea a credinței bazate pe convingere. Nu cumva toate aceste întruchipări sunt mai degrabă, de la un capăt la celălalt, un joc al minții ? Unele exemple din epoci mai recente ne apropie de o asemenea concluzie. Sfântul Francisc din Assisi își venerează mireasa, Sărăcia, cu cea mai sfântă ardoare, într-un extaz plin de cucernicie. Dacă punem întrebarea obiectivă: credea el oare într-o ființă spirituală, îngerească, numită Sărăcie, o ființă deci, care *era* într-adevăr ideea Sărăciei ? – rămânem fără răspuns. Chiar prin faptul că am pus întrebarea în astfel de termeni logici obiectivi, am și forțat conținutul afectiv al reprezentării. Francisc credea în ea, și nu credea în ea. Biserica i-a autorizat cu greu, cel puțin nu în mod expres, o asemenea credință. Starea de spirit a reprezentării Sărăciei

[6] Mauss, *Essai sur le don*, p. 112.

trebuia să continue să plutească între domeniul întruchipării poetice și cel al dogmei profesate, cu toate că gravita înspre acesta din urmă. Cea mai concludentă expresie a acestei activități spirituale rămâne următoarea: Francisc se juca, desigur, cu personajul numit Sărăcia. Căci întreaga viață a sfântului din Assisi este plină de elemente și personaje pur ludice, iar acestea alcătuiesc partea lui cea mai frumoasă. Tot așa, cu un secol mai târziu, Heinrich Seuse, în închipuirile sale mistice lirice, se va juca și el cu eterna Înțelepciune, considerată ca iubită. Totuși, limitele înlăuntrul cărora se joacă sfinții și misticii depășesc sfera gândirii raționale, o sferă inaccesibilă reflecției legate de noțiunile logice. Noțiunile „joc" și „sfințenie" rămân totdeauna în contact una cu alta. Același lucru se întâmplă și cu noțiunile „imaginație poetică" și „credință".

Despre valoarea intelectuală a personajelor alegorice la câțiva poeți, vizionari și teologi medievali, am vorbit mai pe larg în studiul meu *Über die Verknüpfung des Poetischen mit dem Theologischen bei Alanus de Insulis*[7]. După părerea mea, nu a fost cazul ca hotarul dintre personificarea poetică, alegorică, și concepția teologică privitoare la ființele cerești (sau infernale) să fie trasat prea precis. Unui teolog-poet ca Alanus din Lille i-am face o nedreptate dacă întregul tezaur de imagini din lucrările sale *Anticlaudianus* și *De planctu Naturae* l-am calificat pur și simplu ca o *Spielerei*[8] literară – căci imaginația lui este cu mult prea întrețesută cu cea mai profundă gândire filozofică și teologică. Pe de altă parte, el rămâne absolut conștient de caracterul fantezist al acestor reprezentări. Nici măcar o Hildegard von

---

[7] Despre îmbinarea poeticului cu teologicul la Alanus de Insulis (*germ.*) (*n.t.*) – *Mededeelingen der Kon. Akad. v. Wetenschappen* (Comunicările Academiei Regale de Științe), *afd. Letterk.* (secția Literară), 74, B, nr. 6, 1932, pp. 82 și urm., în *Verz. Werken*, IV, pp. 64 și urm. (*n.a.*).

[8] *Spielerei* (pl.: *Spielereien*): joacă (*germ.*) (*n.t.*).

Bingen nu are pretenția să dea imaginile virtuților din viziunile ei drept realități metafizice. Ba ea avertizează chiar împotriva unei astfel de reprezentări[9]. Chiar și raportul dintre imaginile prezentate și virtuți este cel de „a însemna", *designare, praetendere, declarare, significare, praefigurare.* Totuși, în viziune ele se mișcă întru totul ca niște ființe vii. În fond, nici în viziunea înfățișată ca trăire mistică nu se formulează pretenția unei autenticități absolute[10]. Atât la Hildegard, cât și la Alanus, imaginația poetizantă continuă să plutească între convingere și fantezie, între joc și seriozitate.

În orice configurare, de la cea mai sacrală până la cea mai literară, de la *Purușa* vedic până la încântătoarele personaje din *The Rape of the Lock*[11], personificarea rămâne o extrem de importantă formă de exprimare a minții omenești și în același timp o funcție ludică. În cultura modernă, tot așa, personificarea nu a fost redusă câtuși de puțin la o simplă activitate literară artificială, adoptată în mod arbitrar. Personificarea este o deprindere a minții, pentru care nu am crescut deloc prea mari, în viața noastră cotidiană. Cine nu se surprinde oare în repetate rânduri că se adresează în gura mare și cu toată seriozitatea, cu calificări pur omenești, unui obiect neînsuflețit, de pildă unui îndărătnic buton de guler, făcându-i reproșuri, insultându-l pentru condamnabila lui împotrivire ? Totuși, procedând astfel, nu-ți mărturisești credința în butonul de guler ca într-o ființă, sau măcar ca într-o idee. Ai dat numai, fără să vrei, în atitudinea ludică.

Dacă înclinarea permanent activă a minții de a vedea ca pe niște persoane lucrurile cu care omul are de-a face în viața lui își are într-adevăr rădăcinile în atitudinea ludică, atunci se ridică o problemă importantă, pe care aici o atingem doar

---

9 *Loc. cit.*, p. 89. *Verz. Werken*, IV, p. 69.

10 *Loc. cit.*, p. 90. *Verz. Werken*, IV, p. 70.

11 Răpirea cârlionțului (*engl.*) (*n.t.*).

în treacăt. Atitudinea ludică trebuie să fi fost prezentă înainte să fi existat cultură omenească sau capacitate de vorbire și de exprimare. Terenul pentru imaginația personificatoare a fost dat încă din cele mai vechi timpuri. Etnologia și teologia ne-au făcut cunoscută, ca pe unul dintre cele mai importante elemente ale vieții religioase primitive sau arhaice, imaginarea ca animale a lumii zeilor și a spiritelor.

Această plăsmuire teriomorfă se află la baza a tot ceea ce se numește totemism: jumătățile de trib *sunt* cangur sau broască țestoasă. Ea se manifestă și în reprezentarea răspândită în toată lumea, a așa-numitului *versipellis*, adică omul care ia vremelnic înfățișare de animal, de pildă vârcolacul. Ea se manifestă în metamorfozele lui Zeus de dragul Europei, al Ledei etc. și în sfârșit în contaminarea formelor umane și animale în panteonul egiptean. În toate aceste cazuri, avem de-a face cu o învăluire fantastică a omenescului în animalic. Nu poate încăpea, nici o clipă, îndoiala că pentru sălbatic o asemenea reprezentare animală sacră este absolut „serioasă". Deoarece el, ca și copilul, nu trasează o graniță precisă între om și animal. Și totuși, când își pune pe față înfricoșătoarea mască de animal și apare ca animal, el știe în fond „mai bine" care este adevărul. Singura interpretare cu ajutorul căreia noi, cei care nu mai suntem pe de-a-ntregul sălbatici, ne putem închipui în oarecare măsură starea lui de spirit este aceea că pentru sălbatic sfera mintală a jocului, așa cum o constatăm la copil, mai cuprinde încă întreaga lui ființă, de la emoțiile cele mai sfinte până la divertismentul copilăresc. Cât pe-aci să afirmăm că factorul teriomorf în cult, în mitologie și în teologie poate fi înțeles cel mai bine pornind de la atitudinea ludică.

O problemă și mai profundă, pe care ne-o suscită considerațiile privitoare la personificare și la alegorie, este următoarea: filozofia și psihologia din zilele noastre au abandonat oare cu totul mijlocul de expresie al alegoriei? Sau poate

că în terminologia cu ajutorul căreia dau ele nume unor impulsuri psihologice, unor atitudini ale minții, se strecoară tot străvechiul alegoric? Dar, de fapt, există oare pe lume un limbaj metaforic fără alegorie?

Elementele și mijloacele poeziei pot fi de fapt înțelese cel mai bine ca funcții ludice. De ce își potrivește omul cuvântul după măsură, cadență, și ritm? Cine spune: „de dragul frumuseții“ sau „în urma unei emoții“ nu face decât să deplaseze problema într-o sferă și mai inaccesibilă. Cine răspunde însă: „omul face poezie, pentru că trebuie să se joace în comun“ a nimerit punctul esențial. Cuvântul metric ia naștere numai în jocul obștei; acolo își are el funcția și valoarea, pe care le pierde pe măsură ce jocul de societate își pierde caracterul cultural, sau solemn, sau festiv. Rima, paralelismul semantic, distihul, toate acestea nu au sens decât în eternele figuri ludice ale loviturii și contraloviturii, ale ascensiunii și coborârii, ale întrebării și răspunsului, ale ghicitorii și soluției. Ele sunt la originea lor inseparabil legate de principiile cântului, muzicii și dansului, toate la un loc înțelese în funcția omenească primordială a jocului. Tot ceea ce este recunoscut treptat drept calitate conștientă în poezie – frumusețe, sfințenie, forță magică – se mai află implicat la început în calitatea primară „joc“.

Dintre genurile majore pe care le deosebim în poezie după nemuritorul exemplu grecesc, cel liric rămâne cel mai mult inclus în sfera ludică originară. Lirica trebuie luată aici într-un sens foarte larg, nu numai pentru a desemna genul ca atare, ci și ca termen pentru o stare de spirit și o manifestare poetică în general, orișiunde și orișicum s-ar ivi, așa încât tot ceea ce este extaz intră de fapt în cercul ei. Liricul se află cel mai departe de logic și cel mai aproape de dans și de muzical. Liricul este limbajul speculației mistice, al oracolului, al magiei. În aceste forme resimte poetul cu cea mai mare forță senzația unei inspirații care vine spre el din afară. Aici

se află el cel mai aproape de înțelepciunea supremă, dar și de absurd. Sacrificarea totală a sensului rațional este o caracteristică chiar și a limbajului preoților și al oracolelor la popoarele primitive, care uneori se transformă pur și simplu într-un limbaj fără sens. Émile Faguet menționează undeva *le grain de sottise nécessaire au lyrique moderne*[12]. Aceste cuvinte nu sunt însă adevărate numai cu privire la liricul din zilele noastre, ci definesc însăși esența liricii, anume aceea de a se mișca în afara legăturilor rațiunii logice. O trăsătură fundamentală a imaginației lirice este înclinarea spre exagerare absurdă. Poezia trebuie să fie exorbitantă. În imaginea îndrăzneață și absurdă, fantezia enigmelor cosmogonice și mistice ale *Rgvedei* se întâlnește cu limbajul metaforic al lui Shakespeare, pe care toate tradițiile clasicismului și ale alegoriei l-au proscris și care păstrează totuși impetuozitatea arhaicului *vates*.

De altfel, năzuința de a face, cu ajutorul unei fantezii care folosește cantități și calități incomensurabile, ca reprezentarea să devină cât mai uluitoare cu putință, nu operează exclusiv ca funcție poetică și în formă lirică, deoarece această nevoie de uluitor este o funcție tipic ludică. Este proprie copilului și se regăsește la psihopați[13], după cum le-a fost totdeauna scumpă mitologilor și hagiografilor literari. Legenda indiană veche îl pune pe ascetul Cyavana să stea, în timp ce-și practică *tapas*, ascuns în întregime într-un mușuroi de furnici, din care nu i se văd decât ochii, ca doi tăciuni. Visvāmitra

---

[12] Grăuntele de stupiditate necesar liricului modern (*fr.*) (*n.t.*).

[13] O fetiță de trei ani își dorește o maimuță de lână. „Cât de mare să fie?“ „Până la cer.“ Un pacient îi spune psihiatrului: „Doctore, am fost luat, deodată, într-o trăsură.“ Doctorul: „Desigur, n-a fost o trăsură obișnuită?“ Pacientul: „O trăsură de aur.“ Doctorul: „Și cum era trasă?“ Pacientul: „Era trasă de patruzeci de milioane de cerbi de diamant.“ Comunicare verbală a doctorului J. Sch., în jurul anului 1900. Cu cifre și calități asemănătoare lucrează și legenda budistă.

stă timp de o mie de ani pe vârfurile picioarelor. În acest context al jocului cu dimensiuni sau cifre miraculoase își are locul în bună parte imaginația referitoare la uriași și pitici, de la mit și până la Guliver. Thor și camarazii lui găsesc într-un dormitor foarte mare o mică încăpere secundară, în care înnoptează. În dimineața următoare, se constată că fusese degetul cel gros al mănușii uriașului Skrymir[14]. După părerea mea, năzuința de a produce un efect uluitor prin exagerarea sau încurcarea fără margini a dimensiunilor și raporturilor nu trebuie considerată niciodată ca deplin serioasă, indiferent dacă o întâlnim în mituri care fac parte dintr-un sistem religios, ori în produse ale fanteziei pur literare sau autentic infantile. În toate aceste cazuri, avem de-a face cu aceeași pornire de a se juca a minții. Credința omului arhaic în miturile pe care și le creează mintea lui o judecăm încă, fără să vrem, prea mult după unitățile de măsură ale convingerii științifice, filozofice sau dogmatice moderne. Un element pe jumătate glumeț este inseparabil de mitul autentic. Acolo ia totdeauna cuvântul partea artei „aducătoare de [tot felul] de minunății" despre care vorbește Platon[15]. În nevoia de uluitor, de exorbitant, se află în bună parte baza explicației născocirilor mitice.

Așadar, dacă poezia, în sensul larg al cuvântului originar, grecescul ποίησις, apare mereu înlăuntrul domeniului jocului, conștiința caracterului ei în esență ludic nu se păstrează peste tot. Epopeea își pierde asociația cu jocul de îndată ce nu mai este recitată într-o societate festivă, ci servește pentru lectură. Nici lirica nu mai e concepută aproape deloc ca o funcție ludică, de îndată ce legătura ei cu muzica a fost abandonată. Numai teatrul, datorită calității lui

---

[14] *Gylfaginning*, 45; *cf.* aducerea de jos a șarpelui Midgard, 48.

[15] τῆς ποιήσεως... τὸ θαυματοποιικὸν μόριον (*tēs poiēseōs... to thaumatopoiikon morion*), *Sofistul*, 268 d.

remanente de a fi acțiune, își mai păstrează strânsa corelație cu jocul. Chiar și limba oglindește această legătură solidă, și anume latina și limbile care au băut din izvorul Lațiului. Acolo, spectacolul dramatic se numește *joc*, este *jucat*. Pare ciudat, cu toate că în lumina celor spuse mai sus[16] este de înțeles, că tocmai la greci, care au creat teatrul în înfățișarea lui cea mai desăvârșită, cuvântul pentru „joc“ nu se aplică și reprezentației teatrale sau spectacolului însuși. Faptul că grecii nu au conceput un cuvânt atotcuprinzător pentru întregul domeniu al jocului a fost comentat mai sus. Într-un anumit sens, faptul acesta trebuie interpretat cu înțelesul că societatea elenă, în toate manifestările ei, este atât de profund pătrunsă de ludic, încât ludicul nu mai intra aproape deloc în conștiință ca un lucru excepțional.

Realitatea că atât tragedia, cât și comedia se trag din joc este în permanență vizibilă. Comedia atică a încolțit din exuberantul *komos* al sărbătorii dionisiace. Abia într-un stadiu mai târziu devine o practică literară conștientă. Și chiar atunci, în vremea lui Aristofan, mai prezintă încă tot felul de urme ale trecutului său dionisiac sacral. În cortegiul corului, numit *parabasis*, acesta, ironic și batjocoritor, se adresează liber publicului, arătându-și victimele cu degetul. Costumul falic al actorilor, deghizarea corului, îndeosebi cu măști de animale, sunt trăsături străvechi. În comediile sale *Viespile*, *Păsările*, *Broaștele*, Aristofan omagiază o tradiție sacră a imaginației: forma animală. Comedia veche, cu critica ei publică și cu ironia ei mușcătoare, ține pe de-a-ntregul de sfera cânturilor alternate injurioase și provocatoare, dar nu mai puțin festive, despre care a fost vorba mai sus. O evoluție care decurge perfect paralel cu comedia grecească a fost construită nu de mult pentru cultura germanică, ce-i drept ipotetic, dar cu un înalt grad de probabilitate și în mod

[16] Pp. 72 și urm.

foarte convingător, de Robert Stumpfl, în lucrarea sa *Kultspiele der Germanen als Ursprung des mittelalterlichen Dramas*.

Tragedia, tot așa, la origine, nu este o redare literară intenționată a unui crâmpei de destin omenesc, ci un joc sacru, nu este literatură dramatică, ci religie jucată. Din actul unei teze mitice, se dezvoltă abia încetul cu încetul o reprezentare, înfățișată dialogat și în forma unei acțiuni mimetice, a unui șir de întâmplări, redarea unei povestiri. Nu vom da însă aici un studiu privitor la originea teatrului grec.

Atât tragedia, cât și comedia se află însă, de la bun început, în sfera competiției, care, așa cum am demonstrat mai sus, trebuie numită, în orice împrejurare, „joc". Concurându-se între ei își creează poeții operele pentru competiția dionisiacă. Ce-i drept, statul nu organizează această întrecere, dar o prilejuiește. Se constată întotdeauna un puternic aflux de poeți concurenți de mâna a doua și a treia. Se fac fără încetare comparații, critica e ascuțită la extrem. Întregul public înțelege toate aluziile și reacționează la toate subtilitățile calitative și stilistice, participând la încordarea competiției ca și spectatorii unui meci de fotbal. Plin de încordare, publicul așteaptă apariția noului cor, pentru care cetățenii alcătuitori au repetat un an întreg.

Conținutul piesei înseși, anume al comediei, este și el de natură agonală. În piesă, se dă o luptă sau se atacă o persoană ori un punct de vedere. Aristofan își îndreaptă ironia împotriva lui Socrate, împotriva lui Euripide[17].

Starea de spirit a piesei este cea a extazului dionisiac, a beției festive, a entuziasmului ditirambic, în care actorul, plasat pentru spectatori în afara lumii obișnuite, datorită măștii purtate, se pomenește el însuși transferat în personalitatea străină pe care n-o mai înfățișează, ci pe care o reprezintă, o realizează. Și îi târăște și pe spectatori după el în

---

[17] *Cf.* Jaeger, *Paideia,* pp. 463–474.

această ficțiune. Forța cuvântului meșteșugit, extravaganța imaginației și a exprimării lui Eschil sunt întru totul în concordanță cu caracterul sacru al jocului și sunt izvorâte din el.

Pentru sfera spirituală în care se desfășoară teatrul grecesc, deosebirea dintre seriozitate și ne-seriozitate se exclude cu totul. La Eschil, trăirea celei mai formidabile seriozități se desăvârșește în forma și în calitatea unui joc. La Euripide, tonul șovăie între seriozitatea profundă și frivolitatea jucăușă. Adevăratul poet, spune Socrate în operele lui Platon, trebuie să fie în același timp tragic și comic, întreaga viață omenească trebuie privită în același timp ca tragedie și comedie[18].

[18] *Banchetul*, 223 d; *Philebos*, 50 b.

IX

FORMELE LUDICE ALE FILOZOFIEI

În mijlocul cercului pe care încercăm să-l descriem cu noțiunea „joc" se află figura sofistului grec. Sofistul este continuatorul, ușor dereglat, al acelui personaj central al vieții culturale arhaice pe care l-am văzut rând pe rând ca profet, șaman, vizionar, taumaturg, poet, și pe care am prefera să-l numim în continuare *vates*. Dorința de a da un spectacol și cea de a doborî un concurent într-o luptă publică, cele două forțe motrice ale jocului social, se află, în funcția sofistului, în mod vizibil, la suprafață. Să nu uităm că denumirea de sofist, la Eschil, este dată încă eroilor înțelepți, ca Prometeu și Palamede. Ambii înșiră toate artele pe care le-au născocit ca să le fie de folos oamenilor. Tocmai prin această fanfaronadă privitoare la meșteșugurile lor, ei se aseamănă cu sofistul de mai târziu, ca Hippias, multiștiutor, mnemotehnician, scamator, care se laudă că este un erou al autarhiei economice, căci tot ceea ce are asupra lui a fost făcut de mâna sa, că se pricepe la orice, că se oferă să vorbească despre toate subiectele posibile, căci le-a pregătit ca să le poată recita, că e gata să răspundă la toate întrebările ce i s-ar pune și că n-a găsit încă niciodată pe nimeni să-l întreacă[1]. Acesta e încă pe de-a-ntregul stilul lui Yājñavalkya, preotul dezlegător de ghicitori din Brāhmana.

Epideixis, prezentare, expunere, spectacol, așa se numește apariția în public a sofistului. După cum am arătat, el are

---

[1] *Hippias Minor*, 368/369.

un repertoriu pentru reprezentațiile sale. Ia onorariu pentru ele și are chiar numere cu prețuri fixe, de pildă, cuvântarea de cincizeci de drahme a lui Prodicos. Gorgias realiza onorarii atât de mari, încât a putut să închine zeului din Delfi o statuie de aur masiv care îl înfățișa pe el însuși. Sofistul itinerant, ca Protagoras, înregistrează succese fabuloase. Sosirea în oraș a unui sofist cunoscut este un eveniment. Sofiștii sunt priviți cu gura căscată, ca niște făcători de minuni, și sunt comparați cu atleții, pe scurt: activitatea sofiștilor se desfășoară pe de-a-ntregul în sfera sportului. Spectatorii aclamă și râd când văd o lovitură reușită. Este joc pur, adversarii se prind unul pe altul într-o plasă a limbajului[2], se fac reciproc *knock-out*[3], se laudă că nu pun decât întrebări încuietoare, la care răspunsul este întotdeauna greșit.

Când Protagoras numește sofistica „o artă veche", τέχνην παλαιάν (*technēn palaian*)[4], el nimerește cu această denumire în miezul problemei. Este vechiul joc al minții, care în cultura arhaică, chiar și în cele mai vechi perioade, lunecă în fiece clipă dinspre sacru înspre divertismentul pur, apoi atinge din nou înțelepciunea supremă pentru ca după aceea să devină iarăși competiție ludică. Werner Jaeger a spus că *die neuere Mode, Pythagoras als eine Art von Medizinmann hinzustellen*[5] nu merită să fie combătută[6]. El uită că vraciul, în raport atât cu filozofii, cât și cu sofiștii, este și rămâne totuși, în fapt, din punct de vedere în esență istoric, fratele lor mai mare. Și că toți aceștia mai păstrează încă trăsături ale vechii lor înrudiri.

---

[2] *Euthydemos*, 303 a.

[3] πληγείς (*plēgeis*), *ibid.*, 303 b. e.

[4] *Protagoras*, 316 d.

[5] Moda recentă, de a-l prezenta pe Pitagora ca pe un fel de vraci (*germ.*) (*n.t.*).

[6] *Paideia*, p. 221.

Sofiștii înșiși și-au dat perfect de bine seama de caracterul ludic al activității lor. Gorgias a numit el însuși lucrarea sa *Elogiul Elenei* un joc (ἐμὸν δὲ παίγνιον – *emon de paignion*), iar scrierea sa *Despre natură* a fost declarată și ea un joc retoric[7]. Cine nu admite acest punct de vedere[8] să nu uite că în tot domeniul retoricii sofistice hotarul dintre joc și seriozitate nu poate fi trasat cu precizie și că, în fapt, calificarea de „joc" corespunde foarte bine naturii originare a lucrurilor. Cine numește imaginea dată de Platon cu privire la sofiști caricatură și parodie[9] uită că toate trăsăturile ludice și impure ale personajului cultural reprezentat de sofist sunt legate în mod inseparabil de natura sa arhaică. Sofistul face parte, de la natură, mai mult sau mai puțin, din lumea vagabonzilor. Căci este, în oarecare măsură, vântură-lume și parazit *par droit de naissance*[10].

În același timp însă, sofiștii sunt cei ce au creat mediul în care au prins formă ideile elenice privitoare la educație și la civilizație. Căci înțelepciunea și știința grecească nu s-au dezvoltat în școală (în sensul nostru). Ele nu au fost dobândite ca un produs secundar al orientării spre profesiuni folositoare sau aducătoare de câștig. Ele au fost pentru elen rodul timpului său liber, σχολή (*scholē*), iar, pentru omul liber, orice timp pe care nu i-l solicita funcția publică sau războiul ori serviciul de onoare era timp liber[11]. Cuvântul „școală" are o preistorie ciudată. Și tocmai în acest mediu, al timpului liber al omului liber, a fost la locul lui, din vremuri străvechi,

---

[7] H. Gomperz, *Sophisten und Rhetoren* (Sofiști și retori), 1912, pp. 17, 33.

[8] De pildă, Capelle, *Die Vorsokratiker*, p. 344.

[9] De pildă, Jaeger, *loc. cit.*, p. 398.

[10] Prin dreptul rezultat din naștere (*fr.*) (*n.t.*).

[11] *Cf.* R. W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Life* (Idealurile grecești și viața modernă), p. 64.

sofistul, cel dintâi reprezentant al unei vieți de cugetare și de cercetare.

Dacă privim produsul tipic al sofismului, adică sofismul, dinspre latura tehnică, deci ca formă de manifestare, atunci acesta trădează numaidecât toate legăturile cu jocul primitiv, pe care le-am întâlnit la predecesorul lui, arhaicul *vates*. Sofismul se învecinează îndeaproape cu ghicitoarea. Este un meșteșug de luptă. Cuvântul *problema* cuprinde două semnificații originare concrete: ceva pe care cineva îl are în față sau îl pune în fața altcuiva, pentru a se apăra – de pildă, un scut – și ceva pe care cineva îl aruncă altcuiva, ca să-l prindă, să-l preia. În sens figurat, aceste două semnificații, pentru arta sofistului, se confundă întru totul[12]. Întrebările și argumentările lui sunt tot atâtea *problemata*, în sensul cel mai propriu. Jocurile de inteligență, surprinderea cuiva cu ajutorul unor întrebări încuietoare ocupau un loc important în conversația grecească. Diferitele tipuri de întrebări încuietoare erau sistematizate sub tot felul de denumiri tehnice, ca *sorites*, *apophaskon*, *outis*, *pseudomenos*, *antistrephon* etc. Un învățăcel al lui Aristotel, pe nume Clearh, a scris o teorie a ghicitorii, și anume a genului numit *grifos*, o problemă glumeață, dată ca răsplată sau ca pedeapsă. – Ce este la fel pretutindeni și nicăieri? – Răspuns: timpul. – Ceea ce sunt, nu vezi. Sunt un om. Deci tu nu ești om. La care Diogene se zice că ar fi răspuns: dacă vrei să fie adevărat, atunci începe cu mine[13]. Crisip a scris un întreg tratat despre anumite sofisme. Toate aceste *Fangschlüsse*[14] se bazează pe condiția ca domeniul valabilității logice să fie limitat în mod tacit la un spațiu de joc, înlăuntrul căruia adversarul să rămână tot timpul, fără să arunce măcar un „da, însă…", așa cum a făcut

---

[12] *Cf. Sofistul*, 261 b.

[13] Prantl, *Gesch. der Logik*, I, p. 492.

[14] Concluzii-capcană (*germ.*) (*n.t.*).

Diogene, căci atunci s-ar strica jocul. Din punct de vedere stilistic, problemele propuse pot fi dezvoltate până la forme artistice, cu ritm, repetiție, paralelism etc.

Între aceste *Spielereien*, importantele discursuri artistice ale sofistului și disputa filozofică socratică, tranzițiile sunt treptate. Sofismul se află foarte aproape de ghicitoarea obișnuită, concepută cu scop recreativ, dar, datorită acestui fapt, tot așa, foarte aproape și de ghicitoarea cosmogonică sacră. Euthydemos se joacă odată cu un sofism gramatic și logic copilăresc[15], iar altă dată întrebarea lui se află la marginea ghicitorii cosmice și de cunoștințe[16]. Cele mai profunde sentințe ale filozofiei grecești timpurii – de pildă, concluzia eleaților: nu există pluralitate, nici mișcare, nici cuvinte – s-au născut în forma jocului de întrebări și răspunsuri. O concluzie atât de abstractă ca imposibilitatea oricărei judecăți generalizate devine conștientă în forma exterioară a întrebării în lanț numită *sorites*. Când deșertăm o baniță de grâu, zgomotul îl face primul bob ? – Nu. – Atunci al doilea ? etc.

Grecii înșiși și-au dat seama tot timpul în ce mare măsură se mișcau, cu toate aceste lucruri, în sfera jocului. În *Euthydemos*, Socrate respinge întrebările sofistice încuietoare ca fiind joaca învățăceilor. Din aceste lucruri, spune el, nu învățăm nimic cu privire la esența lucrurilor înseși, ci doar cum să ne batem joc de oameni cu ajutorul unor subtilități verbale; e totuna cu a pune cuiva o piedică sau a-i trage scaunul pe care vrea să se așeze. – Când susții că pe tânărul acesta vrei să-l duci cu preșul – se spune mai departe – te joci sau ești serios ?[17] În *Sofistul* lui Platon, Theaitetos trebuie să-i admită străinului din Eleea că sofistul face parte din categoria saltimbancilor – textual: din a celor care se ocupă de jocuri,

[15] *Euthydemos*, 293 c.
[16] *Cratylos*, 386 d.
[17] *Euthydemos*, 278 b, 238 b.

τῶν τῆς παιδιᾶς μετεχόντων (*tōn tēs paidias metechontōn*)[18]. Parmenide, strâns cu ușa să se pronunțe cu privire la existență, numește această sarcină „a juca un joc greu" – πραγματειώδη παιδιὰν παίζειν (*pragmateiōdē paidian paizein*)[19] – și trece apoi la cele mai profunde probleme fundamentale ale existenței. Dar toate acestea se petrec într-adevăr în forma unui joc de întrebări și răspunsuri. Unicul nu poate avea părți, este nelimitat, deci amorf, nu este nicăieri, este imobil, atemporal, incognoscibil. Pe urmă, argumentația este inversată, apoi încă o dată, și încă o dată[20]. Argumentul merge ca o suveică încolo și înapoi, iar înțelepciunea prinde formă în mișcarea unui joc nobil. Nu numai sofiștii îl joacă, ci și Socrate și însuși Platon[21].

Potrivit lui Aristotel, Zenon din Eleea ar fi scris cel dintâi dialoguri în această formă interogativă, proprie filozofilor din Megara și sofiștilor. Era o tehnică menită să-l prindă în capcană pe adversar. Platon l-ar fi urmat apoi, pentru dialogurile sale, îndeosebi pe scriitorul comic Sofron, iar Aristotel numește chiar dialogul o formă a *mimus*-ului[22], a farsei, care este ea însăși, la rândul ei, o formă a comediei. De încorporarea în genul saltimbancilor, jonglerilor, scamatorilor, de care se bucurau sofiștii, nu au fost cruțați nici chiar Socrate și Platon[23]. Dacă toate acestea nu sunt de ajuns pentru a trăda elementul ludic al filozofiei, îl putem găsi chiar în dialogurile lui Platon. Dialogul este o formă artistică. Este o ficțiune. Oricât de înalt ar fi fost nivelul conversației reale la greci, ea nu putea să corespundă niciodată pe de-a-ntregul formei literare a dialogului. Dialogul rămâne la Platon o formă artistică ușoară, ludică. Să luăm construcția nuvelistică a lui

---

[18] *Sofistul*, 235 a.
[19] *Parmenides*, 137 b.
[20] 142 b, 155 e, 165 e.
[21] V.: Prantl, I, p. 9.
[22] *Poetica*, 1447 b.
[23] Reich, *Der Mimus* (Mimul), p. 354.

Parmenide, începutul lui *Cratylos*, tonul facil și vesel al amândurora și al atâtor alte dialoguri. Într-adevăr, o anumită asemănare cu *mimus*-ul, cu cuvântarea glumeață, nu se poate tăgădui. În *Sofistul*, diferitele principii fundamentale ale filozofilor mai vechi sunt atinse într-o formă glumeață[24]. În *Protagoras* mitul lui Epimeteu și al lui Prometeu este povestit pe un ton în întregime umoristic[25]. Există cu privire la înfățișarea și numele acestor zei – zice Socrate în *Cratylos* – o explicație serioasă și una caraghioasă, pentru că „și zeilor le place hazul" (φιλοπαίσμονες γὰρ καὶ οἱ θεοί – *filopaismones gar kai hoi theoi*). Undeva, în același dialog, Platon îl pune să spună: „Dacă, în fapt, aș fi dat ascultare cursului de cincizeci de drahme al lui Prodicos [...], nimic nu s-ar împotrivi ca tu să afli pe loc adevărul despre dreapta potrivire a numelor; numai că eu nu am audiat decât pe cel de o drahmă."[26] Din nou pe același ton, în jocul cu etimologiile, care era, fără îndoială, absurd și satiric în mod intenționat: „Dar ia seama la mijlocul pe care-l pun în joc când e vorba de tot felul de astfel de lucruri care mă pun în încurcătură."[27] În sfârșit, chiar: „De multă vreme, mă minunez eu însumi de înțelepciunea mea și nu-mi vine să cred."[28] Ce să mai spunem când Protagoras încheie cu o răsturnare a punctelor de vedere, sau când se poate pune în discuție dacă discursul funebru din *Menexenos* urmărește să fie serios sau nu.

Interlocutorii lui Platon își expun ei înșiși preocuparea lor filozofică drept o încântătoare pierdere de vreme. În opoziție cu dorința tineretului de a disputa, vedem dorința celor vârstnici de a fi onorați[29]. „Că acesta e adevărul vei afla-o dacă, lăsând deoparte filozofia, te-ai apuca de lucruri

---

[24] 242 cd; *cf. Cratylos*, 440.

[25] 406 c.

[26] 384 b (în românește, de Simina Noica, în Platon, *Opere*, Editura Științifică și Enciclopedică, București, 1978, vol. 3, p. 251).

[27] 409 d.

[28] 428 d.

[29] *Parmenides*, 128 e.

mai importante. Filozofia este, Socrate, un lucru plăcut dacă te ții de ea cu măsură în timpul tinereții, însă dacă stărui dincolo de cât trebuie ajunge o nenorocire pentru oameni", zice Callicles în *Gorgias*[30].

De aceea, ca pe un joc al tinereții au văzut-o chiar și cei care au pus, pentru lumea de mai târziu, temeliile indestructibile ale înțelepciunii și filozofiei. Spre a evidenția o dată pentru totdeauna eroarea de bază a sofiștilor, carența lor logică și etică, Platon nu a disprețuit ipostaza ușoară a dialogului liber. Căci, și pentru el, filozofia, cu toată profunzimea ei, a rămas un joc nobil. Și dacă nu numai Platon, dar și Aristotel au socotit că sofismele și jocurile de cuvinte ale sofiștilor merită să fie combătute cu atâta seriozitate, explicația este că nici propria lor gândire filozofică nu se desprinsese încă din sfera jocului. Dar s-a desprins ea oare vreodată ?

Succesiunea stadiilor filozofiei poate fi văzută, în linii mari, astfel. În vremea străveche, filozofia pornește de la un joc enigmistic sacru și de la o dispută sacră, care totuși îndeplinesc în același timp și funcția de divertisment festiv. Pe latura sacră, izvorăsc de aici profunda teozofie și filozofie a Upanișadelor și a gânditorilor presocratici, iar pe latura ludică activitatea sofiștilor. Cele două sfere nu sunt complet distincte. Platon duce filozofia, ca pe cea mai nobilă năzuință spre adevăr, până la culmi pe care numai el le putea atinge, dar tot în aceeași formă ușoară, care era elementul ei. În același timp însă, ea se continuă și în forma ei inferioară, ca sofism, joc de inteligență, sofistică și retorică. Dar în lumea elenică factorul agonal era atât de puternic, încât retorica și-a putut face loc în dauna filozofiei mai pure și a pus-o pe aceasta în umbră, în calitate de cultură a grupurilor

[30] *Gorgias*, 484 c (în românește, de Alexandru Cizek, în Platon, *Opere, op. cit.*, vol. 1, pp. 341–342). *Cf. Menexenos* (Budé, p. 52).

mai largi, ba chiar a amenințat s-o înăbușe. Gorgias, care a întors înțelepciunii aprofundate spatele, pentru a exalta forța cuvântului sclipitor și a abuza de ea, a rămas tipul acestei degenerări a civilizației. Întrecerea împinsă la culme după scolasticizarea activității filozofice a mers mână în mână cu aceasta din urmă. Nu a fost singura dată când o epocă aflată în căutarea sensului lucrurilor a fost urmată de una care s-a mulțumit cu cuvântul și cu formula.

Conținutul ludic al acestor fenomene nu poate fi circumscris cu linii precise. Hotarul dintre copilăreasca *Spielerei* și falsa rațiune, care uneori trece pe lângă cel mai profund adevăr abia atingându-l, cu greu poate fi trasat cu precizie. Faimosul tratat al lui Gorgias, *Despre inexistență*, care neagă complet orice cunoștință serioasă în favoarea unui nihilism radical, poate fi numit la fel de bine „joc“, ca și declamația despre Elena, căreia el însuși i-a dat acest nume. Absența unor limite clar conștiente între joc și înțelepciune reiese și din faptul că sofismele absurde, clădite pe o capcană gramaticală, stoicii le tratau dintr-o singură suflare, cu raționamentele serioase ale școlii din Megara[31].

Disputa și declamația erau la mare cinste. Aceasta din urmă era și ea totdeauna un obiect de întrecere publică. Vorbirea era spectacol, paradă, etalare verbală. Lupta cu ajutorul cuvântului era pentru elen forma literară nimerită pentru a reda și a judeca o chestiune critică. Astfel, Tucidide pune pe tapet problema „război sau pace“ în cuvântările cu privire la Archidamos și la Steneladas, precum și alte probleme în cele cu privire la Nikias și la Alcibiade, la Cleon și la Diodotos. Astfel, tratează conflictul între putere și drept în disputa, formulată întru totul ca joc sofistic de întrebări și răspunsuri, despre violarea neutralității insulei Melos. Aristofan parodiază în *Norii* plăcerea resimțită în urma disputelor de paradă, în duelul retoric dintre *logos*-ul drept și cel nedrept.

---

[31] Prantl, *loc. cit.*, p. 494.

Semnificația antilogiei sau rațiunii duble, agreată de sofiști, nu rezidă, de altfel, numai în valoarea ludică a acestei forme. Ea urmărește să exprime în mod pregnant eterna ambiguitate a judecății umane: cutare lucru se poate spune așa, dar și altminteri. Ceea ce arta de a obține prin cuvinte păstrează în formă pură la un anumit nivel este caracterul ludic al cuvântării. Cuvântul sofistului devine fals abia atunci când, cu arta lui verbală și noțională, urmărește un scop serios imoral, ca de pildă Callicles, care își recită cunoscuta *Herrenmoral*[32]. Într-un anumit sens, însăși intenția agonală în sine este falsă, în măsura în care își dă frâu liber în dauna simțului adevărului. Pentru tot ceea ce se numește sofist sau retor, linia de conduită și țelul nu sunt năzuința spre adevăr, ci dorința personală individuală de a avea dreptate. Atitudinea arhaică a competiției este cea care îi însuflețește. Dacă într-adevăr, așa cum susțin unii[33], Nietzsche trebuie considerat că reia punctul de vedere agnostic al filozofiei, el a dus prin aceasta filozofia înapoi în străvechea ei sferă a obârșiei în cultura primitivă.

Nu vrem să abordăm aici problema profundă în ce măsură mijloacele rațiunii noastre poartă în fond caracterul unor reguli de joc, adică în ce măsură sunt valabile numai înlăuntrul unui anumit cadru spiritual, în care le acceptăm ca obligatorii. În logică în general, și în silogism în particular, nu este oare totdeauna în joc o convenție tacită, că trebuie să ținem seamă de valabilitatea termenilor și a noțiunilor ca de piesele și câmpurile de pe o tablă de șah ? Acest lucru lămurească-l alții. Aici, vrem numai să mai trecem în revistă, în mod fugar, calitățile ludice de fapt din activitatea de susți-

---

[32] Morala elitelor (*germ.*) (*n.t.*) – *Gorgias*, 483 a–484 d (*n.a.*).

[33] V. H. L. Miéville, *Nietzsche et la Volonté de puissance* (Nietzsche și voința de putere), Lausanne, 1934; Charles Andler, *Nietzsche, sa vie et sa pensée* (Nietzsche, viața și gândirea lui), vol. I, p. 141, vol. III, p. 162.

nere a disputelor și din cea a declamației în perioadele mai târzii decât epoca civilizației grecești. Prea multe amănunte nu se cer, având în vedere că fenomenul se produce mereu în forme pronunțat identice, precum și datorită faptului că în evoluția sa în civilizația occidentală rămâne dependent în cea mai mare măsură posibilă de exemplul grecesc.

Quintilian a transcris doctrina retoricii și a declamației cu litere latine. În epoca romană imperială, susținerea de dispute și parada verbală nu-și aveau locul numai în școală. Retorul Dio Chrysostomos ne povestește despre filozofii de stradă, care, ca un fel de sofiști declasați, suceau capul sclavilor și marinarilor, cu un talmeș-balmeș de baliverne, vorbe de clacă și vulgarități iscusite. Evident, strecurau și propagandă subversivă, ca dovadă decretul prin care Vespasian i-a izgonit din Roma pe toți filozofii. Mințile serioase erau nevoite să avertizeze fără încetare împotriva supraevaluării tendinței sofismului, ale cărui exemple vii continuau să aibă curs. Augustin vorbește despre acea dăunătoare combativitate și despre acea dorință copilăroasă de a-ți prinde în capcană adversarul[34]. Butade de categoria „ai coarne, căci doar n-ai pierdut coarne, deci le mai ai“[35] sunt la mare preț în întreaga literatură scolastică. Evident, nu era ușor de sesizat în mod clar greșeala logică datorită căreia deveneau simple glume.

Trecerea vizigoților de la arianism la credința catolică a avut drept preludiu un turnir teologic formal între înaltele fețe bisericești ale celor două părți în conflict, la Toledo, în anul 589. Un exemplu foarte izbitor al caracterului sportiv al filozofiei în Evul Mediu timpuriu ni-l oferă povestirea privitoare la Gerbert, viitorul papă Silvestru II, și adversarul său Ortrik din Magdeburg, la curtea împăratului

[34] *De doctrina christiana* (Despre învățătura creștină), II, 31.

[35] De fapt, traducând din latină, poanta se pierde, deoarece în *cornua non perdidisti* se subînțelege „coarnele tale“.

Otto II, la Ravenna, în anul 980[36]. Prelatul scolastician Ortrik, pizmuind faima lui Gerbert, a trimis pe cineva la Reims, ca să iscodească în ascuns felul acestuia de a preda, cu scopul de a-l prinde cu vreo părere greșită. Spionul îl înțelege greșit pe Gerbert și raportează la curte ceea ce crede el că a auzit. În anul următor, împăratul reușește să-i aducă pe ambii învățați la Ravenna și îi pune să discute în contradictoriu în prezența unui auditoriu ales, până se lasă seara și ascultătorii obosesc. Punctul principal este următorul: Ortrik îi reproșează adversarului său că a numit matematica o subdiviziune a fizicii[37]. În realitate, Gerbert spusese că matematica este egală și paralelă cu fizica.

Ar merita osteneala să se cerceteze dacă în așa-numita Renaștere carolingiană activitatea plină de morgă alcătuită din erudiție, poezie și evlavie, în cadrul căreia participanții se împopoțonau cu nume clasice și biblice (Alcuin se numește Horațiu, Angilbert se numește Homer, Carol însuși se numește David), calitatea ludică nu este de fapt esențialul. Cultura curtenească este prin ea însăși deosebit de susceptibilă pentru forma ludică. Cercul este de la sine mic și închis. Chiar și respectul față de maiestate impune păstrarea a tot felul de reguli și de ficțiuni. În *Academia Palatina* a lui Carol, care are în fața ochilor, ca ideal indiscutabil, o *Athenae novae,* starea de spirit, în ciuda intențiilor cucernice, era cea a unui divertisment nobil. Se practica întrecerea în realizări poetice și în ironie reciprocă. Năzuința spre eleganța clasică nu exclude aici o trăsătură primitivă. „Ce este scrierea?“ întreabă tânărul Pepin, fiul lui Carol, iar Alcuin răspunde: „Păstrătoarea științei. – Ce este cuvântul? – Trădarea gândului. – Cine a procreat cuvântul? – Limba din gură. – Ce este limba? – Un bici al aerului. – Ce este aerul? – Păstrătorul vieții. – Ce este viața? – Bucuria celor fericiți, durerea celor

[36] Richter, *Hist.*, II, IV, III, c. 55–65.
[37] Ambii termeni trebuie înțeleși cu semnificația lor medievală.

nefericiți, așteptarea morții. – Ce este omul? – Robul morții, oaspetele unui loc, un călător care trece."

Sunetele acestea nu ne sunt necunoscute. Căci iată din nou jocul de întrebări și răspunsuri, întrecerea enigmistică, răspunsul într-o *kenning*, pe scurt toate acele trăsături ale jocului înțelepciunii, pe care le-am semnalat mai sus la indienii vedici, la arabi, la scandinavi.

Când, spre sfârșitul secolului al XI-lea, marea năzuință către cunoaștere cu privire la existență și la tot ceea ce există – năzuință care în scurt timp va produce ca unitate de măsură Universitatea și ca rod Scolastica – se întinde în cele mai variate zone, transformându-se în mișcare spirituală vie, fenomenul are loc cu acea violență aproape febrilă care este de obicei caracteristică marilor înnoiri culturale. Momentul agonistic vine atunci cu o inevitabilă intensitate în prim-plan. Doborârea adversarului cu ajutorul vorbirii devine un sport care în multe privințe ajunge să se afle pe aceeași linie cu mânuirea armelor. Apariția celei mai vechi forme, cea sângeroasă, a turnirului, fie între grupuri care reprezintă diferite ținuturi, fie între luptători individuali, care vagabondează pentru a găsi adversari, coincide în mod ciudat, din punct de vedere cronologic, cu racila de care se plânge Petrus Damiani: disputatorii itineranți care caută (ca pe vremuri sofiștii greci) să strălucească și să triumfe cu arta lor. În școlile din secolul al XII-lea, era la mare cinste cea mai violentă întrecere, cu înjurături și calomnii. Scriitorii bisericești ne schițează o imagine fugară a activității școlare, în care jocul bazat pe șicană și pe subtilități e evident. Fiecare caută să-l înșele pe celălalt prin mii de trucuri și viclenii, fiecare îi întinde celuilalt capcane făcute din cuvinte și din calambururi. Fiecare îi imită pe marii maeștri și se laudă că i-a văzut și i-a urmat[38]. Și toți câștigă bani mulți, iarăși ca pe vremuri

---

[38] Hugo de Saint-Victor, *Didascalia, Migne,* t. 176, 773 d, 803, *De vanitate mundi, ib.,* 709; Joh. de Salisbury, *Metalogicus,* I, c. 3, *Policraticus,* V, c. 15.

sofiștii greci. Roscelinus ne zugrăvește, în pamfletul său înverșunat, un Abaelard care numără seara banii câștigați peste zi cu învățăturile sale mincinoase, spre a fi cheltuiți în tot felul de excese. Abaelard mărturisește el însuși că s-a apucat de studii ca să câștige bani și că, într-adevăr, câștigă mulți. În cursul unei întreceri, provocat de camarazii săi, se apucă să explice Sfânta Scriptură, după ce până atunci nu se ocupase decât de fizică, adică de filozofie[39]. Anterior, preferase armele dialecticii celor ale războiului și vagabondase prin toate ținuturile în care înflorea arta retoricii, până ce „și-a stabilit tabăra pe colina Sfânta Genoveva“, pentru a-i „asedia“ pe concurenții care țineau ocupat scaunul Parisului[40]. Toate aceste trăsături ale amestecului de retorică, război și joc se regăsesc în competițiile scolastice ale teologilor musulmani[41].

În întreaga evoluție a Scolasticii și a Universității, elementul agonal este cum nu se poate mai evident. Voga îndelungată a problemei așa-numitelor *universalia* ca temă centrală a discuției filozofice, care a dus la scindarea în realiști și nominaliști, corespunde fără îndoială cu nevoia primară de a forma partide cu privire la un punct disputat, nevoie legată inseparabil de orice dezvoltare culturală. Întreaga activitate a Universității medievale a îmbrăcat forme ludice. Susținerea de nesfârșite dispute care constituiau relațiile orale de tip erudit, ceremonialul care înflorea în mod atât de luxuriant la Universitate, gruparea în *nationes*, scindarea în orientări de tot felul, toate aceste fenomene se află mai mult sau mai puțin în sfera competiției și a regulilor de joc. Erasm a mai simțit încă foarte limpede corelația aceasta, când, într-o scrisoare adresată îndărătnicului său adversar Noël Bédier, se plânge de îngustimea de spirit cu care se tratează în școli ceea ce au transmis predecesorii, și de faptul că în cazul confruntării părerilor se iau ca bază numai principiile admise

[39] Abaelard, *Opera*, I, pp. 7, 9, 19, II, p. 3.
[40] *Loc. cit.*, I, p. 4.
[41] Comunicare făcută de regretatul profesor C. Snouck Hurgronje.

în școală. „După părerea mea, nu este absolut deloc necesar să se procedeze în școală ca la jocul de-a soldații, sau ca la jocul de cărți sau ca la jocul cu zaruri. Căci acolo e așa: dacă jucătorii nu sunt de acord cu privire la reguli, nu mai e joc. Dar în cazul argumentației erudite nu se admite să se introducă nimic necunoscut sau îndrăzneț, dacă cineva se încumetă să pună pe tapet ceva nou…"[42]

Știința, inclusiv filozofia, este de felul ei polemică, iar polemicul nu poate fi separat de agonal. În epocile în care apar lucruri noi de mare anvergură, factorul agonal apare de obicei intempestiv în prim-plan. Așa s-a întâmplat, de pildă, atunci când, în secolul al XVII-lea, științele naturii, în strălucitoarea lor înflorire, cuceresc terenul, atacând autoritatea atât a Antichității, cât și a religiei. Și iarăși se grupează toată lumea în tabere sau partide. Ești cartesian sau ești împotriva sistemului, ții cu *les Anciens*[43] sau cu *les Modernes*[44], ești – chiar cu mult în afara cercurilor erudite – pentru sau împotriva lui Newton, pentru sau împotriva teoriei turtirii pământului, a vaccinului etc. Secolul al XVIII-lea, cu schimburile sale spirituale vii, care, datorită limitării mijloacelor, mai sunt încă ferite de supraabundența haotică, trebuia să devină epoca prin excelență a disputelor literare. Ele au format, împreună cu muzica, peruca, raționalismul frivol, cu grația rococo-ului și cu farmecul saloanelor, un element component al acelui caracter ludic general, extrem de grăitor, pe care socot că nimeni nu-l va tăgădui secolului al XVIII-lea și pentru care uneori îl invidiem.

---

[42] Allen, *Opus epist. Erasmi* (Opera epistolară a lui Erasm), t. VI, nr. 1581/621 și urm., 15 iunie 1525.

[43] Cei vechi (*fr.*) (*n.t.*).

[44] Cei moderni (*fr.*) (*n.t*).

X

FORMELE LUDICE ALE ARTEI

Am constatat că jocul este un element atât de inerent naturii poeziei, iar fiecare formă a poeticului ni s-a părut atât de strâns legată de structura jocului, încât în scurt timp am fost nevoiți să considerăm această corelație intimă ca indisolubilă, termenii „joc“ și „poezie“ fiind pe punctul de a-și pierde autonomia semantică. Același lucru este valabil în și mai mare măsură în ce privește corelația dintre joc și muzică. Am menționat mai sus faptul că în unele limbi mânuirea instrumentelor muzicale se numește „a juca“, și anume, pe de o parte, în arabă, și, pe de altă parte, în limbile germanice și în unele limbi slave, precum și în franceză. Faptul acesta poate fi considerat ca un semn distinctiv exterior al fondului psihologic profund care determină corelația dintre joc și muzică, fiind foarte greu de presupus că această concordanță dintre arabă și limbile europene menționate s-ar putea baza pe un împrumut.

Dar, oricât de firească ni s-ar părea corelația dintre muzică și joc, nu ne vine deloc ușor să ne formăm o imagine clară a rațiunii acestei corelații. O încercare de a stabili termenii comuni ai celor două noțiuni ar putea fi de ajuns. Jocul, spuneam, se află în afara raționalității vieții practice, în afara sferei nevoii și a utilității. Același lucru se întâmplă și cu expresia muzicală și cu formele muzicale. Jocul este valabil în afara normelor rațiunii, datoriei și adevărului. Același lucru se întâmplă și cu muzica. Valabilitatea formelor și funcției muzicii este determinată de norme care nu sunt situate pe nici o latură a înțelegerii și a configurării vizibile sau pipăi-

bile. Acestor norme nu li se pot da decât nume specifice proprii, nume valabile atât pentru joc, cât și pentru muzică, precum ritmul și armonia. Ritmul și armonia sunt, într-un sens absolut identic, factori ai jocului și ai muzicii. Dar, în timp ce cuvântul este în stare să transporte parțial poezia din sfera ludicului pur în cea a înțelegerii și judecății, muzicalul pur continuă să plutească întru totul în sfera ludicului pur. Funcția puternic liturgică și socială a cuvântului poetic în culturile arhaice este legată cum nu se poate mai strâns de faptul că exprimarea cuvântului în acea fază este încă inseparabilă de ceea ce numim astăzi concert. Orice cult autentic este cântat, dansat, jucat. Pentru noi, purtătorii unei culturi târzii, nimic nu este mai adecvat, ca să resimțim ideea de joc sacru, ca emoția muzicală. Chiar și fără o raportare la reprezentări religioase definite, în savurarea muzicii perceperea frumuseții se contopește cu sacrul, iar în această contopire opoziția joc–seriozitate se spulberă.

În contextul evocat aici, este important să evidențiem că în gândirea elenică noțiunile pe care noi le legăm de termenii „joc“, „muncă“ și „plăcere artistică“ se juxtapun într-un mod cu totul diferit de cel care ne este nouă familiar. Se știe că termenul „muzică“, μουσική cuprinde în grecește mult mai mult decât la noi, modernii. Nu numai că, împreună cu cântul și cu acompaniamentul instrumental, include și dansul, dar se referă în general la toate artele și iscusințele pe care le guvernează Apolo și Muzele și care se numesc arte muzicale, în opoziție cu cele plastice și mecanice, aflate în afara domeniului Muzelor. Tot ceea ce este muzică se leagă în modul cel mai strâns cu putință de cult, și anume de serbările în cursul cărora își exercită de fapt funcția. Corelația dintre cult, dans, muzică și joc nu este descrisă nicăieri, poate, atât de clar ca în *Legile* lui Platon. Zeii, se spune acolo[1], din milă față de omenirea născută pentru suferință,

[1] *Legile*, II, 653.

au înfiinţat, ca momente de uitare a grijilor, serbările de recunoştinţă, şi le-au dat oamenilor, ca tovarăşi de petrecere, pe Muze, precum şi pe Apolo, conducătorul Muzelor, şi pe Dionysos, pentru ca, datorită acestei comunităţi festive divine, ordinea lucrurilor să fie în permanenţă restaurată printre oameni. Numaidecât după aceste cuvinte, urmează pasajul citat de obicei ca fiind explicaţia lui Platon cu privire la joc, pasaj în care se spune că toate făpturile tinere sunt neastâmpărate şi nu-şi pot ţine liniştite nici trupurile, nici glasurile, căci simt nevoia să facă mişcare şi zgomot, să sară, să ţopăie, să danseze de plăcere şi să scoată tot felul de sunete. Animelele însă, în toate acestea, nu cunosc deosebirea dintre ordine şi dezordine, care se numeşte ritm şi armonie. Zeii care ne-au fost dăruiţi ca tovarăşi de drum ne-au dăruit, la rândul lor, deosebirea, însoţită de plăcere, numită ritm şi armonie. Prin urmare, aici ia naştere, cum nu se poate mai clar, o legătură nemijlocită între joc şi muzică. Această idee însă este frânată în mintea grecilor de faptul semantic asupra căruia am atras atenţia mai sus: în greceşte, de cuvântul utilizat pentru a desemna jocul, παιδιά (*paidia*), rămâne ataşată în prea mare măsură, din cauza obârşiei sale etimologice, semnificaţia „joacă, fleac". *Paidia* cu greu poate servi pentru a indica forme de joc superioare, căci ideea de *copil* era legată de acest cuvânt, la greci, în mod prea indisolubil. În consecinţă, formele de joc superioare şi-au găsit expresia în termeni limitaţi unilateral, ca *agōn* (întrecere), *scholazein* (a-şi petrece timpul liber), *diagōgē* (petrecere a timpului liber, distracţie). Din cauza aceasta, spiritului elin i-a scăpat recunoaşterea că toate aceste noţiuni sunt reunite în mod esenţial într-o noţiune generală, aşa cum este concepută ea în mod pur în latinescul *ludus* şi în limbile europene moderne. De aici rezultă osteneala pe care au fost nevoiţi să şi-o dea Platon şi Aristotel ca să stabilească dacă şi în ce măsură muzica este ceva mai mult decât joc.

La Platon, pasajul respectiv sună mai departe astfel[2]:

Ceva care nu conține nici utilitate, nici adevăr, nici vreo valoare ca parabolă, și nici măcar nocivitate, poate fi judecat cel mai bine după cantitatea de încântare, χάρις (*charis*), pe care o conține și după plăcerea pe care o dăruiește. O astfel de plăcere, care nu conține nici un rău și nici un folos vrednic de a fi numit, este joc, *paidia*. Luați seama: aici este vorba încă tot de exprimarea muzicală. În muzică, trebuie să căutăm însă lucruri superioare acestei plăceri, și astfel Platon merge acum mai departe, apoi vine numaidecât mai aproape. Aristotel spune[3] că felul muzicii nu este lesne de determinat, și nici utilitatea care rezidă în cunoașterea ei. Nu cumva de dragul jocului, *paidia* (aici, am putea traduce și „divertisment"), și al relaxării râvnim muzica, la fel cum râvnim somnul și băutura, care de asemenea nu sunt în sine importante sau serioase (σπουδαῖα – *spudaia*), ci doar plăcute și alungătoare de griji? Așa folosesc unii muzica, iar la triada „somn, băutură, muzică" mai adaugă și dansul. Sau să spunem oare că muzica duce la virtute, în măsura în care, așa cum gimnastica înviorează trupul, muzica, și ea, cultivă un anumit *ethos*, obișnuindu-ne să gustăm în mod just virtutea? Sau contribuie – și aceasta este, după părerea lui Aristotel, o a treia poziție – la relaxarea spirituală (διαγωγή – *diagōgē*) și la cunoaștere (φρόνησις – *fronēsis*)?

În contextul care contează aici, acest *diagōgē* este un cuvânt important. El înseamnă textual „irosire" a timpului, totuși o redare a lui prin „irosirea timpului" nu poate fi admisibilă decât dacă ne transpunem în concepția lui Aristotel cu privire la antinomia dintre muncă și timpul liber. În prezent, zice Aristotel[4], cei mai mulți practică muzica de plăcere, dar cei vechi o clasificaseră în categoria educației (*paideia*),

---

[2] *Legile*, II, 667 e.

[3] *Politica*, VIII, 4, = 1339 a.

[4] 1337 b 28.

pentru că însăși natura cere ca nu numai să putem munci bine, dar să și putem fi neocupați la fel de bine[5]. Pentru că ne-munca este principiul general. Ne-munca este de preferat muncii și este țelul (τέλος – *telos*) ei. Această răsturnare a raportului care ne este familiar se poate înțelege la rândul ei în lumina renunțării la munca salariată, renunțare care era o caracteristică a elenului liber și care îl punea în situația de a putea năzui spre țelul (τέλος) vieții sale, practicând o ocupație nobilă și educativă. Problema este așadar: cum să ne cheltuim timpul liber (σχολή – *scholē*). Nu jucând[u-ne], pentru că atunci țelul vieții noastre ar fi jocul (respectiv: joaca), ceea ce este imposibil (având în vedere că, pentru Aristotel, *paidia* înseamnă numai joacă, divertisment). Jocurile servesc numai pentru relaxarea de muncă, deci ca un fel de medicament, pentru că procură destindere și odihnă. Faptul de a fi neocupat pare să conțină însă în sine plăcere și fericire și bucurie de viață. Dar această fericire, adică faptul de a nu mai tinde spre ceva ce nu ai, este τέλος, țelul vieții. Plăcerea însă nu este găsită de toți în același lucru. Plăcerea este cea mai bună când omul care o resimte este cel mai bun, iar năzuința lui este cea mai nobilă. Este limpede așadar că pentru cheltuirea timpului liber[6] trebuie să învățăm și să ne însușim ceva, și anume acele lucruri pe care le învățăm sau pe care le cultivăm în noi nu de nevoie, de dragul muncii, ci pentru ele însele. Și de aceea strămoșii au socotit că muzica ține de *paideia* (creștere, educație, cultură) ca fiind ceva care nu este necesar, nici folositor, de pildă cititul și scrisul, și care servește numai pentru cheltuirea timpului liber.

Iată dar o expunere în care liniile de demarcație dintre joc și seriozitate, ca și criteriile pentru aprecierea amândurora, măsurate cu unitățile noastre, sunt mult deplasate.

---

[5] σχολάζειν δύνασθαι καλῶς (*scholazein dynasthai kalōs*).

[6] πρὸς τήν ἐν τῇ σχολῇ διαγωγήν (*pros tēn en tē scholē diagōgēn*).

Pe nesimțite, *diagōgē* a dobândit aici înțelesul de preocupare și plăcere intelectuală și estetică, așa cum le stau bine acestea omului liber. Copiii, se spune[7], nu sunt încă sensibili la *diagōgē* deoarece acesta este un țel final, o desăvârșire, iar pentru cei încă nedesăvârșiți, desăvârșirea rămâne inaccesibilă. Savurarea muzicii se apropie de un astfel de țel final al acțiunii (τέλος)[8], pentru că ea nu este căutată de dragul vreunui bun viitor oarecare, ci pentru ea însăși.

Prin urmare, această idee plasează muzica într-o sferă situată între jocul nobil și plăcerea artistică autonomă. Un asemenea punct de vedere e însă străbătut, la greci, de o altă convingere, care conferă muzicii o funcție tehnică, psihologică și morală foarte precisă. Ea contează ca artă mimetică sau imitativă, iar rezultatul acestei imitații e stârnirea de simțăminte etice de tip pozitiv sau negativ[9]. Fiecare melodie, tonalitate sau mișcare de dans reprezintă ceva, înfățișează ceva, figurează ceva, și, după cum lucrul reprezentat este bun sau rău, frumos sau urât, îi revine și muzicii înseși calificarea de bună sau rea. În aceasta rezidă înalta ei valoare etică și educativă. Audierea imitației trezește înseși simțămintele imitate[10]. Melodiile olimpice stârnesc entuziasm, alte ritmuri și melodii sugerează mânie sau blândețe, curaj, prudență. În timp ce în percepțiile simțului tactil și ale celui gustativ nu este prezent nici un efect etic, iar în ale celui vizual numai unul redus, în melodie se află, în sine, expresia unui *ethos*. Fenomenul este încă și mai puternic în ce privește modurile cu conținutul lor etic puternic, ca și în ce privește ritmurile. Se știe că grecii atribuiau fiecărui mod muzical un anumit efect: unul te făcea să fii trist, altul calm etc. Și tot așa și

---

[7] 1339 a 29.

[8] 1339 b 35.

[9] Platon, *Legile*, II, 668.

[10] Aristotel, *Politica,* VIII, 1340 a.

instrumentele: flautul este excitant etc. Cu ajutorul noțiunii de imitație definește Platon și atitudinea artistului[11]. Imitatorul, μιμητής (*mimētēs*), spune el, așadar artistul, fie creator, fie executant, nu știe nici el însuși dacă ceea ce redă este bun sau rău. Redarea, μίμησις (*mimēsis*), este pentru el un joc, și nu o muncă serioasă[12]. Același lucru se întâmplă și cu poeții tragici. Nu sunt altceva, cu toții, decât imitatori: μιμητικοί (*mimētikoi*). Tendința acestei definiri, după toate aparențele plină de dispreț, a activității creatoare putem s-o neglijăm aici. Ceea ce ne interesează este faptul că Platon a conceput-o ca pe o joacă.

Digresiunea despre prețuirea muzicii la greci a făcut, poate, să reiasă că intenția de a determina natura și funcția muzicii plutește tot timpul la marginea noțiunii pure de „joc". Natura esențială a oricărei activități muzicale este o joacă. Acest fapt primar rămâne, practic, recunoscut pretutindeni, chiar acolo unde nu este exprimat în mod expres. Fie că muzica servește pentru divertisment și bucurie, fie că vrea să exprime frumusețea superioară, fie că are o menire liturgică sacră, ea rămâne tot timpul joc. Tocmai în cult este ea adeseori legată intim de acea funcție prin excelență ludică, dansul. Diferențierea și descrierea calității muzicii, în perioadele de cultură mai vechi, sunt naive și incomplete. Extazul produs de muzica sacră este exprimat în comparații cu coruri de îngeri, prin tema sferelor cerești etc. În afara funcției religioase, muzica e apoi prețuită în principal ca o nobilă petrecere a timpului și ca o iscusință vrednică de admirație, sau ca pur divertisment vesel. O apreciere ca trăire artistică emoțională, personală, cel puțin exprimată în cuvinte, se strecoară printre celelalte aprecieri abia foarte târziu. Funcția recunoscută a muzicii a fost totdeauna cea a unui joc social

---

[11] *Republica*, X, 602 b.

[12] εἶναι παιδιάν τινα καὶ οὐ σπουδὴν τὴν μίμησιν (*einai paidian tina kai u spudēn tēn mimēsin*).

nobil și înălțător, punctul lui culminant fiind găsit adeseori în exercitarea uluitoare a unei virtuozități excepționale. În ce privește executanții ei, muzica rămâne multă vreme cu totul subordonată. Aristotel îi numește pe muzicanții de profesie „oameni de jos“. Cântărețul din lăută a continuat să facă parte din categoria vagabonzilor. În secolul al XVII-lea încă, și chiar mai târziu, fiecare suveran își avea orchestra proprie, cum își avea grajdurile proprii. Orchestra curții a continuat să aibă multă vreme un caracter domestic. Pe lângă *la musique du roi*[13] a lui Ludovic XIV funcționa un compozitor permanent. *Les 24 violons*[14] ai regelui mai erau încă pe jumătate actori. Muzicianul Bocan mai era încă în același timp și maestru de dans. Haydn, în serviciul prințului Esterházy, mai purta livrea și primea zilnic ordinele patronului său. Pe de o parte, priceperea publicului cultivat de odinioară ne apare ca foarte dezvoltată și rafinată, dar pe de altă parte respectul lui pentru măreția muzicii și pentru persoana executanților ei ne apare ca foarte redus. Sălile de concert contemporane, cu liniștea lor absolută, ca și religioasă, și cu respectul lor magic față de dirijor, sunt de dată recentă. În gravurile care înfățișează concerte din secolul al XVIII-lea, îi vedem întotdeauna pe auditori prinși în conversație mondenă. Se pare că în viața muzicală franceză, cu numai treizeci de ani în urmă[15], întreruperile cu privire la orchestră sau la dirijor nu erau neobișnuite. Muzica era și a rămas în principal un divertisment, iar admirația, cel puțin admirația exprimată, se adresa mai ales virtuozității. Creația compozitorului nu conta încă absolut deloc ca sacră și inviolabilă. De cadențele libere s-a făcut uz într-un mod atât de lipsit de modestie, încât a fost nevoie să fie combătute.

[13] Muzica [orchestra] regelui (*fr.*) (*n.t.*).

[14] Cei 24 de violoniști (*fr.*) (*n.t.*).

[15] Din perspectiva anului 1938, când apare *Homo ludens*, e vorba de primul deceniu al secolului al XX-lea – *n.ed.*

Frederic II al Prusiei a interzis cântăreților să modifice compoziția prin înfrumusețări proprii.

În nici o producție omenească, de la lupta dintre Apolo și Marsias până azi, factorul competițional nu a fost atât de evident ca în muzică. Ca să dăm câteva exemple din epoci mai recente decât cele în care a avut loc *der Sängerkrieg*[16] și în care au trăit *die Meistersinger*[17]: în anul 1709, cardinalul Ottoboni l-a pus pe Haendel să se ia la întrecere cu Scarlatti la clavecin și la orgă. În 1717, August cel Puternic al Saxoniei și Poloniei a vrut să organizeze o întrecere între Johann Sebastian Bach și un anume J. L. Marchand. Acesta din urmă însă nu s-a prezentat. În 1726, societatea londoneză era în fierbere din pricina competiției dintre cântărețele italiene Faustina și Cuzzoni; s-a ajuns la bătăi, s-a fluierat. În nici un domeniu nu se formează atât de lesne partide. Secolul al XVIII-lea este plin de certuri între partidele muzicale: Bononcini contra Haendel, *opera buffa* contra *opera seria*, Gluck contra Piccini. Cearta între două partide muzicale ia cu ușurință caracterul de ostilitate, așa cum s-a întâmplat, de pildă, cu antagonismul dintre admiratorii lui Wagner și apărătorii lui Brahms.

Romantismul, în atât de multe privințe cel prin care a devenit conștientă aprecierea noastră estetică, a făcut să pătrundă în cercuri tot mai largi recunoașterea înaltului conținut artistic al muzicii și profunda ei valoare pentru viață. Prin aceasta, nu a fost scoasă din circulație nici una dintre vechile ei funcții. Chiar și calitățile agonale ale vieții muzicale rămân ceea ce au fost întotdeauna[18].

---

16 Războiul cântăreților (*germ.*) (*n.t.*).

17 Maeștrii cântăreți (*germ.*) (*n.t.*).

18 Am găsit în ziare un reportaj despre un concurs internațional, ținut pentru prima oară în 1937 la Paris și dotat cu un premiu, instituit de răposatul senator Henry de Jouvenel, pentru cea mai bună execuție a nocturnei a șasea pentru pian a lui Gabriel Fauré.

În timp ce cu tot ceea ce se referă la muzică ne mișcăm de fapt fără încetare înlăuntrul hotarelor Jocului, acest lucru se poate spune în și mai mare măsură cu privire la arta inseparabilă de ea și geamănă cu ea, Dansul. Despre Dans, fie că ne gândim la dansurile sacre sau magice ale popoarelor primitive, la cele ale cultului grec, la cel al regelui David în fața Chivotului Legământului sau la dansul socotit ca divertisment festiv, indiferent la care popor sau în care epocă, se poate spune că este el însuși Joc, în cel mai deplin înțeles al cuvântului, ba chiar că reprezintă una dintre cele mai pure și mai desăvârșite forme de joc. Ce-i drept, calitatea ludică nu reiese în toate formele de dans în mod la fel de deplin. Ea este perceptibilă, mai limpede ca oriunde, pe de o parte în dansul colectiv și în dansul figural, iar pe de altă parte în dansul solo, pe scurt: acolo unde dansul este prezentare, reprezentație, configurare sau chiar compoziție și mișcare ritmată, ca la menuet sau la cadril. Înlocuirea dansului în cerc, a dansului colectiv și a dansului figural prin dansul executat de perechi, fie învârtit, ca la vals și la polcă, fie cu deplasare liniară, ca în epoca mai recentă, trebuie oare considerată ca un fenomen de slăbire sau de sărăcire a culturii? Pentru a susține acest lucru, există destule motive la îndemâna celor care trec cu vederea istoria dansului, în toate manifestările lui superioare, de frumusețe și de stil, pe care le-a vădit de-a lungul secolelor, până la renașterea modernă a dansului artistic. Cert este că tocmai caracterul ludic, atât de inerent dansului, se pierde aproape cu totul în formele lui actuale.

Corelația dintre dans și joc nu ridică probleme. Este atât de evidentă, atât de intimă și atât de completă, încât o integrare amănunțită a noțiunii de dans în aceea de joc poate lipsi aici. Poziția dansului față de joc nu este cea de participant, ci aceea de parte componentă, de identitate esențială. Dansul este o formă deosebită și perfecționată a jocului ca atare.

Dacă din domeniul poeziei, muzicii și dansului ne îndreptăm spre cel al artelor plastice, constatăm că legăturile cu jocul sunt cu mult mai puțin evidente. Deosebirea fundamentală care separă două domenii ale producției și percepției estetice a fost bine înțeleasă de spiritul elen, când a făcut ca o serie de iscusințe și îndemânări să fie guvernate de Muze, în timp ce altora, și anume celor pe care le cuprindem sub denumirea de arte plastice, le-a refuzat această cinste. Artelor plastice asociate cu lucrul manual nu li se atribuie Muze. În măsura în care era vorba să fie supuse unei guvernări divine, ele făceau parte dintre cele subordonate lui Hefaistos sau Atenei Ergane. Producătorii din domeniul artelor plastice nu se bucurau nici pe departe de atenția și de prețuirea acordate poeților.

De altfel, hotarul acesta, al cinstirii și prețuirii acordate artistului, nu e trasat prea precis între domeniul Muzelor și cel din afara lui, dovadă cinstirea socială redusă a muzicianului, despre care a fost vorba mai sus.

Profundei deosebiri dintre muzical și plastic îi corespunde, în linii mari, absența aparentă a elementului ludic în acest din urmă grup, față de categoricele calități ludice ale celui dintâi. Un motiv principal al acestei antinomii nu trebuie căutat prea departe. În artele muzicale, activarea estetică, în fapt, rezidă în execuție. Chiar dacă opera de artă este dinainte confecționată, învățată sau notată, ea nu devine vie decât abia în execuție, în audiție, în reprezentație, în *productio*, în sensul literal pe care acest cuvânt îl mai păstrează încă în limba engleză. Arta muzicală este acțiune și e gustată ca acțiune *în* execuție de câte ori aceasta se repetă. Prezența unor Muze ale astronomiei, poeziei epice și istoriei printre cele nouă pare să infirme numita susținere. Să nu uităm însă că diviziunea muncii printre Muze datează dintr-o epocă mai recentă și că cel puțin epopeea și istoria (treaba muzelor Caliope și Clio) era la origine sarcina cunoscutului *vates*,

care le recita în formă melodică și strofică. De altfel, faptul că degustarea artistică poetică a recitării auzite s-a deplasat spre lectura personală tăcută a unei poezii nu suprimă în fond acest caracter de acțiune. Căci însăși acea acțiune în care este trăită arta muzicală poate fi numită un joc.

Cu totul altfel stau lucrurile cu artele plastice. Chiar prin legarea lor de materie și de limitarea posibilităților morfologice pe care le oferă materia, ele nu pot *juca* în mod atât de liber ca muzica și poezia, care plutesc în spații eterice. Dansul se află aici într-un domeniu de hotar. El este în același timp muzical și plastic; este muzical pentru că mișcarea și ritmul sunt elementele lui principale. Întreaga lui activitate constă în mișcare ritmică. Totuși, dansul este în același timp legat de materie. Trupul omenesc, cu varietatea lui de poziții și de mișcări limitată, îl scoate din materie, iar frumusețea lui este aceea a însuși trupului în mișcare. Dansul este plastic ca sculptura, dar numai pentru o clipă. El trăiește îndeosebi din repetare, ca muzica, artă care îl acompaniază și îl domină.

De asemenea, cu totul altfel decât la artele muzicale se petrec lucrurile cu efectul artelor plastice. Arhitectul, sculptorul, pictorul sau desenatorul, olarul și în general artistul decorator își fixează impulsul estetic în materie printr-o muncă migăloasă și îndelungată. Creația lui este remanentă, și remanent vizibilă. Efectul artei sale nu depinde de o prezentare sau executare intenționată, de alții sau de el însuși, ca în muzică. Odată confecționată, creația lui își exercită, imobilă și mută, efectul, atâta timp cât există oameni care își îndreaptă privirea spre ea. În lipsa unei acțiuni publice, în care opera de artă să devină vie și să fie gustată, se pare că în domeniul artelor plastice nu este de fapt nici un loc pentru un factor ludic. Artistul, oricât de obsedat ar fi de pornirea sa creatoare, lucrează ca un meseriaș, serios și încordat, verificându-se și corectându-se în permanență pe sine însuși. Exaltarea sa, liberă și impetuoasă în concepție, trebuie,

la prelucrare, să rămână subordonată îndemânării mâinii dătătoare de formă. Astfel, dacă la confecționarea operei de artă lipsește pentru moment efectul ludic, la contemplarea și la gustarea ei acest element nu-și mai găsește expresie defel. Nu există aici nici o acțiune vizibilă.

Dacă în domeniul artelor plastice factorul ludic este în contradicție cu caracterul lor de muncă productivă, de lucru manual laborios, de industrie, această relație mai este accentuată și de faptul că natura operei de artă este determinată în cea mai mare parte de destinația sa practică și că aceasta din urmă nu este determinată de motivul estetic. Sarcina creatorului este serioasă și plină de răspundere: orice noțiune ludică îi este străină. El trebuie să creeze o clădire, adecvată pentru cult, pentru reuniuni sau ca locuință și totodată vrednică de destinația ei, ori trebuie să creeze un vas, sau o haină, sau trebuie să modeleze o statuie, care să corespundă, ca simbol ori ca imitație, ideii pe care o redă.

Producția de artă plastică are loc așadar cu totul în afara sferei jocului, și chiar și etalarea ei se petrece numai pe un plan secundar; în formă de rit, de manifestare festivă, de divertisment, de eveniment social. Dezvelirile de monumente, punerile de pietre de temelie, expozițiile nu fac parte din însuși procesul artistic și sunt în general fenomene de dată foarte recentă. Operele de artă muzicale trăiesc un anumit răstimp într-o atmosferă de încântare comună, cele plastice nu.

În ciuda acestui contrast fundamental, factorul ludic poate fi semnalat totuși și în artele plastice în felurite puncte. În cultura arhaică, opera de artă de natură materială își are locul în cea mai mare parte în cult, indiferent dacă se referă la o clădire, o statuie, un obiect de îmbrăcăminte, o armă împodobită artistic. Opera de artă ține aproape totdeauna de lumea sacrului, e încărcată cu potențele ei: forță magică, semnificație sfântă, identitate reprezentativă cu lucruri cosmice, valoare simbolică, pe scurt consacrare. Dar, așa cum s-a

demonstrat mai sus, consacrarea și jocul se află atât de aproape între ele, încât ar fi de mirare ca totuși calitatea ludică a cultului să nu radieze, într-un fel sau altul, asupra producției și prețuirii artelor plastice. Nu fără șovăire îndrăznesc să propun cunoscătorilor culturii elenice întrebarea dacă nu cumva este exprimată o anumită legătură semantică între cult, artă și joc în cuvântul grecesc ἄγαλμα (*agalma*), care are, printre alte semnificații, și pe aceea de „statuie“ sau „idol“. Cuvântul este format dintr-o rădăcină verbală, acoperind o sferă semantică al cărei centru pare să fie „a jubila, a fi în culmea bucuriei“, germanul *frohlocken*, pe lângă „a se lăuda cu, a face paradă de, a sărbători, a împodobi, a străluci, a se bucura“. Drept semnificație originară a cuvântului *agalma* trece „podoabă, element decorativ, lucru prețios asupra căruia zăbovești“. Ἀγάλματα νύκτος (*agalmata nyktos*) „podoabele nopții“ este o denumire poetică a stelelor. Trecând prin semnificația „ofrandă“, a început apoi să însemne și „statuie a zeului“. Dacă elenul a preferat să exprime natura artei sacre printr-un cuvânt din sfera elevației pline de beatitudine, nu se află el oare foarte aproape de acea stare de spirit a consacrării ludice, care ni s-a părut a fi atât de caracteristică pentru cultul arhaic ? Nu vreau să trag concluzii mai categorice din această observație.

O corelația între arta plastică și joc a fost admisă încă de mult sub forma unei teorii care încerca să explice producția de forme artistice prin pornirea ludică înnăscută a omului[19]. Într-adevăr, o nevoie spontană, aproape instinctivă, de a împodobi, care poate fi numită, fără nici un inconvenient, funcție ludică, nu trebuie căutată prea departe. O cunoaște oricine a luat parte vreodată, cu un creion în mână, la o reuniune plicticoasă. Dintr-un joc nonșalant, aproape

[19] Schiller, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen. Vierzehnter Brief* (Despre educația estetică a omului. Scrisoarea a paisprezecea).

inconștient, constând din trasarea de linii și din umplerea de suprafețe, iau naștere motive decorative fantastice, uneori în legătură cu forme bizare, umane sau animale. Făcând abstracție de problema: ce fel de resorturi inconștiente sau subconștiente găsește de cuviință psihologia că trebuie să atribuie unei asemenea arte produse de plictiseală, funcția respectivă poate fi numită fără îndoială „joc", un joc care ține de unul dintre nivelurile inferioare ale categoriei „joc", de joaca unui copil în primul lui an de viață, având în vedere că structura superioară a jocului social organizat lipsește aici cu totul. Ca temei al unei explicații a genezei motivelor decorative în artă, ca să nici nu mai vorbim despre configurarea plastică în general, această funcție psihică pare totuși oarecum insuficientă. Un joc fără rost al mâinii nu generează un stil. În plus, nevoia de configurare plastică merge mult mai departe decât simpla decorare a unei suprafețe. Și este triplă: decorare, construcție, imitație. Ca să derivăm arta în mod global dintr-un *Spieltrieb*, ar trebui să aducem la același numitor arhitectura și pictura. Picturile rupestre din era paleolitică sunt oare un produs al unui instinct ludic? Ar fi un salt temerar al minții. Iar în ceea ce privește arhitectura, ipoteza nu poate sta în picioare, pentru că aici impulsul estetic nu este câtuși de puțin cel dominant, dovadă construcțiile albinelor și cele ale castorilor. Cu toate că jocului, ca factor de cultură, îi atribuim și o astfel de semnificație primordială, așa cum este conținută în tendința cărții de față, originile artei nu le putem considera explicate printr-o simplă trimitere la instinctul ludic congenital. Ce-i drept, la multe serii de produse din supraabundentul tezaur de forme al artelor plastice ne vine greu să nu ne gândim la un joc al fanteziei, la faptul că este vorba de un act de creație, jucăuș și săvârșit în joacă, al minții și al mâinii. Bizareria violentă a măștilor de dans ale popoarelor sălbatice, încâlceala figurilor de pe stâlpii totemici, împletirea magică a motivelor decorative,

torsionarea caricaturală a figurilor umane și animale, toate acestea trezesc în mod irezistibil asociația cu sfera jocului.

Dar, în timp ce în general în domeniul artelor plastice factorul ludic vine, în însuși procesul creației artistice, mai puțin în prim-plan decât în domeniul artelor muzicale, de îndată ce, de la modul de producție în sine, ne îndreptăm privirea spre modul în care artele plastice sunt considerate în mediul social, imaginea se schimbă. Îndemânarea artistică plastică pare să fie, în mare măsură, la fel ca și aproape toate celelalte performanțe ale capacităților omului, un obiect de întrecere. Impulsul agonal, care, după cum am constatat mai sus, acționează puternic în atâtea și atâtea domenii ale culturii, își găsește o bogată împlinire și în cel al artei. Nevoia oamenilor de a-și impune reciproc, prin provocare sau prin rămășag, îndeplinirea unei sarcini dificile, ba chiar irealizabile, bazate pe iscusință, își are sediul în straturile originare cele mai profunde ale culturii. Nu este altceva decât echivalentul tuturor încercărilor agonale pe care le-am întâlnit anterior în domeniul înțelepciunii, poeziei sau curajului. Și atunci: putem oare să spunem pur și simplu că ceea ce înseamnă enigma cu caracter sacru pentru dezvoltarea filozofiei, sau întrecerea poetică și muzicală pentru cea a poeziei, este reprezentat, la apariția talentului plastic, prin proba de iscusință? Cu alte cuvinte: artele plastice s-au dezvoltat oare, și ele, în și prin întrecere? În legătură cu această întrebare, este cazul să ținem seama de următoarele: în primul rând, de faptul că nu se poate trasa un hotar precis între a se lua la întrecere și a făuri ceva sau a realiza ceva. Proba de putere și de îndemânare, de pildă săgeata trasă de Odiseu printre cele douăsprezece securi, se află întru totul înlăuntrul sferei jocului. Nu este o creație artistică, dar este, chiar și potrivit limbii noastre încă, o dovadă de măiestrie. În cultura arhaică, și mult timp după aceea, cuvântul „artă“ acoperă aproape

toate domeniile capacităților omului. Această corelație generală ne îngăduie să regăsim și în turul de forță, în dovada de măiestrie, în sensul mai restrâns al cuvântului, creația remanentă a mâinii iscusite, adică factorul ludic. Întrecerea în a crea cea mai frumoasă operă de artă, la ordinea zilei și azi în cunoscutele *prix de Rome*[20], este o particularizare a întrecerii străvechi în care omul căuta să se arate, printr-un talent uluitor, indiferent în ce domeniu, superior competitorilor, și să triumfe asupra tuturor. Arta și tehnica, îndemânarea și capacitatea de plăsmuire rezidă, în cultura arhaică, încă neseparate, în eterna pornire de a întrece și de a triumfa. Pe treapta cea mai de jos a tururilor de forță impuse în cadrul întrecerii sociale, se află glumețele κελεύσματα (*keleusmata*) „porunci" pe care le dă simposiarhul la chef convivilor. Pe aceeași linie se află atât *poenitet*, cât și gajurile, toate acestea fiind joc pur. Înrudite cu ele sunt și nodurile care trebuie făcute sau dezlegate. Aici se ascunde însă, în spatele jocului, fără îndoială, o bună parte de datină sacrală, asupra căreia nu vom insista. Alexandru cel Mare, când a tăiat nodul gordian, s-a comportat, nu numai într-o singură privință, ca un adevărat stricător al jocului.

Cu trimiterea la aceste contexte nu s-a rezolvat însă problema în ce măsură a contribuit într-adevăr întrecerea la dezvoltarea artei. Merită să fie subliniat faptul că exemplele de trasare a sarcinii de a se executa un tur de forță uimitor ni se prezintă mai des ca teme din mitologie, din legendă sau din literatură, decât ca niște cazuri istorice, provenite din însăși istoria artei. Căci mintea se joacă foarte bucuros cu exorbitantul, cu miraculosul, cu absurdul, care devine

---

[20] *Le* (*grand*) *prix de Rome* „(marele) premiu al Romei" era decernat anual de Academia franceză de Belearte artiștilor (pictori, sculptori etc.) în urma unui concurs și care consta într-o bursă la Academia Franței de la Roma (*n.ed.*).

totuși realitate. Unde și-a găsit jocul un teren mai bogat decât în reprezentarea privitoare la artistul făcător de minuni? Marii aducători de cultură din epoca preistorică – așa se spune în toate mitologiile – au creat în întrecere, ca să-și salveze viața, toate lucrurile noi (descoperiri și invenții), care alcătuiesc acum tezaurul culturii. Religia vedică își numește un *Deus faber*[21] propriu: *Tvaștar*, adică făcătorul, făuritorul. El a făurit pentru Indra *vajra*, ciocanul trăsnetelor. El s-a luat la întrecere în iscusință cu cei trei *Rbhu* sau artiști, ființe divine, care au creat caii lui Indra, carul Asvinilor, vaca năzdrăvană a lui Brhaspati. Grecii cunoșteau o legendă cu privire la Polytechnos și Aïdoneus, care se lăudau, amândoi, că se iubesc mai mult decât Zeus și Hera, urmarea fiind că aceasta le-a trimis-o pe Eris, întrecerea, care i-a pus să se întreacă în tot felul de lucrări artistice. Din aceeași serie fac parte piticii iscusiți din Nord, Wieland fierarul, a cărui spadă este atât de ascuțită, încât taie fulgii de lână duși de apele râului, precum și Dedal. Dovezile de măiestrie ale acestuia din urmă sunt numeroase: labirintul, statui care puteau umbla etc. Pus în fața sarcinii de a petrece o ață prin canalele întortocheate ale unei cochilii, a rezolvat problema legând ața de coada unei furnici, folosită ca animal de tracțiune. Iată deci legătura dintre proba tehnică și ghicitoare. Între ele, există însă deosebirea că o ghicitoare bună își are soluția într-un contact neașteptat și frapant al minții, pe când proba tehnică nu-și găsește decât arareori o soluție justă, precum cea menționată mai sus, de regulă pierzându-se în absurd. Cunoscuta frânghie de nisip, funiile de piatră cu care se poate coase, acestea sunt mijloacele figurative ale legendei tehnice[22]. Regele legendar chinez, ca să i se recunoască pretențiile, trebuie să organizeze tot felul de probe de pricepere, de pildă

[21] Zeu faur (*lat.*) (*n.t.*).

[22] *The Story of Ahikar* (Povestea lui Ahikar), ed. de F. C. Conybeare etc., Cambridge, 1913, pp. LXXXIX, 20–21.

întrecerea în a bate fierul, ținută între Yu și Huang-ti[23]. Dacă ne gândim bine, de toate aceste reprezentări ale turului de forță îndeplinit în mod prodigios se leagă absolut direct și miracolul, adică turul de forță cu ajutorul căruia sfântul, viu sau mort, își adeverește chemarea, precum și pretenția la o cinstire mai mult decât omenească. Nu avem nevoie să căutăm prea departe în legendele privitoare la sfinți ca să observăm că relatarea despre miracol trădează în repetate rânduri un incontestabil element ludic.

Cu toate că motivul întrecerii în iscusință îl găsim în primul rând în mit și în legendă, factorul competițional a contribuit cu siguranță și în realitate la dezvoltarea tehnicii și a artei. Pe lângă competițiile mitice, de pildă cea dintre Polytechnos și Aïdoneus, există și altele, istorice, de pildă cea de pe insula Samos, dintre Parrhasios și un competitor, pentru o reprezentare a conflictului dintre Aiax și Odiseu, sau cea de la serbările pythice, dintre Panainos și Timagoras, în Calcida. Fidias, Policlet și alții s-au luat la întrecere pentru cea mai frumoasă figură de amazoană. Există chiar și o mărturie epigrafică, în măsură să dovedească realitatea unor asemenea întreceri.

Pe piedestalul unei statui a zeiței Nike, citim: „Aceasta a făcut-o Paionios ... care a făcut și acroterele templului și a câștigat premiul respectiv.“[24]

Tot ceea ce este examen și dispută publică provine în cele din urmă din formele arhaice ale punerii la încercare prin impunerea unui tur de forță, indiferent în ce domeniu. Viața meșteșugărească medievală este la fel de plină de astfel de examene și dispute publice ca și universitatea medievală. Contează prea puțin dacă se impune o probă individuală sau dacă pentru un premiu concurează mai mulți. Sistemul corporativ

---

[23] Granet, *Civilisation*, pp. 229, 235–239.

[24] Ehrenberg, *Ost und West*, p. 76.

își are rădăcinile atât de profund în sfera sacral-păgână, încât nu e de mirare că găsim și acolo, în fel și chip, elementul agonal. „Lucrarea măiastră", cu care meșteșugarul își susținea pretenția de a fi primit în rândul meșterilor, chiar dacă nu poate fi dovedită ca regulă fermă decât abia târziu, își are rădăcinile în străvechile datini competiționale. Obârșia breslelor, după cum se știe, nu se află deloc sau se află doar în mică parte pe terenul economic. Abia odată cu renașterea orașelor, începând cu secolul al XII-lea, breasla meșteșugărească sau negutătorească dobândește importanță. Chiar și în această ipostază a mai păstrat, în formele sale exterioare – ospețe, chefuri etc. – multe din trăsăturile sale ludice, pe care interesul economic le-a eliminat abia încetul cu încetul.

Câteva exemple de competiție în activitatea de construcții ni le dă renumitul album de schițe al lui Villard de Honnecourt, arhitectul francez din secolul al XIII-lea. „Acest cor" – se poate citi acolo pe unul dintre desene – „l-au imaginat Villard de Honnecourt și Pierre de Corbie într-o dispută dintre ei – *invenerunt inter se disputando.*" Cu prilejul încercării unui *perpetuum mobile*, pe care îl propune, precizează: „*Maint jor se sunt maistre desputé de faire torner une ruée par li seule...*"[25]

Cine nu cunoaște lunga preistorie a competiției în întreaga lume ar putea crede că uzanțele competiționale în domeniul artei nu sunt determinate decât de considerente de utilitate și de eficiență. Se instituie un concurs pentru o primărie, elevii unei școli de arte sunt puși să concureze pentru o bursă, cu scopul de a se stimula astfel inventivitatea sau de a se descoperi talentul cel mai promițător și deci de a se obține un rezultat de cea mai bună calitate. Totuși,

[25] Multe zile s-au străduit a face ca o roată să se învârtească de la sine... (*fr. veche.*) (*n.t.*) – *Album de* (Albumul lui) *Villard de Honnecourt*, ed. H. Omont, pl. XXIX, fol. 15, *id.* fol. IX. (*n.a.*).

motivul primordial al unor asemenea forme de competiție nu a fost o astfel de intenție practică. Drept fundal, găsim totdeauna străvechea funcție ludică a competiției ca atare. Nimeni nu poate stabili în ce măsură, în anumite cazuri istorice, a precumpănit simțul utilitar sau pasiunea agonală, de pildă atunci când orașul Florența a instituit, în anul 1418, concursul pentru terminarea Domului prin construirea cupolei, concurs pe care, din treisprezece competitori, l-a câștigat Brunelleschi. Această idee îndrăzneață, de a pune pe Dom o cupolă, n-a fost totuși în nici un caz dominată de vreun considerent pur utilitar. Cu două secole mai devreme, aceeași Florență își înălțase pădurea de turnuri, ceea ce crease o rivalitate dintre cele mai înverșunate între familiile nobile. Istoria artei și istoria militară sunt înclinate în prezent să considere turnurile florentine mai degrabă „turnuri de paradă“ decât, ca pe vremuri, destinate cu adevărat unor scopuri defensive. Orașul medieval avea destul loc pentru idei ludice magnifice.

XI

CIVILIZAȚII ȘI EPOCI *SUB SPECIE LUDI*

N-a fost greu de semnalat, la apariția tuturor formulelor majore ale vieții sociale, un factor ludic extrem de activ și extrem de rodnic. O emulație ludică, funcționând ca impuls al societății, mai vechi decât însăși întreaga cultură, a umplut din cele mai vechi timpuri viața și, ca un ferment, a făcut să crească formele culturii arhaice. Cultul s-a dezvoltat în jocul sacru. Poezia s-a născut în joc și a continuat să trăiască din forme de joc. Muzica și dansul au fost joc pur. Înțelepciunea și cunoașterea și-au găsit expresia în jocuri competitive sacre. Dreptul a fost nevoit să se desprindă dintr-un joc social. Rezolvarea litigiului cu ajutorul armelor, convențiile vieții nobiliare se bazau pe forme ludice. Rezultatul n-a putut fi decât acesta: cultura, în fazele ei originare, este jucată. Ea nu izvorăște *din* joc, ca un fruct viu care se desprinde de trupul-mamă, ci se dezvoltă *în* joc și *ca* joc.

Dacă admitem acest mod de a vedea lucrurile – și se pare că e aproape imposibil să nu-l admitem –, rămâne în picioare problema: în ce măsură avem putința să constatăm un element ludic în viața culturală, pentru perioade de timp mai târzii și mai dezvoltate decât cea arhaică, asupra căreia ne-am îndreptat privirea în principal. Nu numai o dată am avut prilejul să ilustrăm câte un exemplu de factor ludic în cultura mai veche, cu ajutorul unei paralele din secolul al XVIII-lea sau din zilele noastre. Tocmai imaginea acestui secol al XVIII-lea s-a impus conștiinței noastre ca plină de elemente făcând parte din sfera jocului, a ludicului. Pentru noi însă,

secolul al XVIII-lea mai este, încă și azi, cel mult un alaltăieri. Și atunci: să fi pierdut noi oare toată înrudirea spirituală cu această preistorie recentă? Tema cărții de față duce la întrebarea: care este conținutul ludic al propriei noastre epoci, al civilizației în care trăiește lumea de astăzi?

Nu urmărim să facem aici un studiu privitor la elementul ludic al culturii în toate epocile. Înainte de a ajunge la vremea noastră, mai urmează doar câteva constatări din istoria câtorva epoci care ne sunt familiare, de data aceasta nu cu atenția îndreptată în special asupra anumitor funcții de cultură, ci în general asupra elementului ludic din viața anumitor epoci.

Civilizația imperiului roman merită aici mai mult sau mai puțin o atenție deosebită, măcar datorită contrastului ei cu cea elenică. La prima vedere, societatea romană antică pare să aibă cu mult mai puține trăsături ludice decât cea elenică. Natura latinității antice ne pare determinată de calități de sobrietate, rigiditate, gândire economică și juridică practică, fantezie redusă și superstiție lipsită de stil. Formele rustic naive în care comunitatea romană antică năzuiește spre confirmarea divină au un iz de ogor și de foc de vatră. Atmosfera culturii romane din vremea Republicii este încă cea a legăturilor strâmte de clan și de trib, de care abia se eliberase. Grija pentru stat păstrează trăsăturile unui serviciu domestic, de venerare a unui *genius*[1]. Reprezentările religioase sunt prea puțin configurate. Personificarea preexistentă a fiecărei reprezentări care ocupă vremelnic mintea, în aparență o funcție de înaltă abstractivitate, este într-adevăr mai degrabă un *habitus*[2] primitiv, foarte apropiat de o joacă de copii[3]. Personaje ca *Abundantia, Concordia, Pietas, Pax,*

---

[1] Geniu (*lat.*), divinitate protectoare, geniu tutelar al casei (*n.t.*).

[2] Obicei (*lat.*) (*n.t.*).

[3] V. mai sus pp. 229 ș. urm.

Virtus[4] nu reprezintă aici noțiuni pure, elaborate de o gândire politică de înalt nivel, ci idealurile materiale ale unei comunități primitive, care vrea să-și asigure fericirea prin relații obiective cu forțele superioare. În acest context al asigurării sacrale a fericirii, numeroasele sărbători din cursul anului ocupă un loc important. Nu este întâmplător că tocmai la romani aceste datini cultuale continuă să poarte numele de jocuri, *ludi*. Pentru că asta erau. În caracterul cu precădere sacral al societății romane antice, se află inclusă calitatea ei puternic ludică, cu toate că aici factorul ludic se manifestă în configurări mai puțin înfloritoare, colorate, vii, decât în cultura greacă sau în cea chineză.

Roma s-a întins și a devenit un imperiu mondial. Poseda moștenirea lumii vechi care o precedase, moștenirea Egiptului și cea a elenismului, jumătate din Orientul antic. Civilizația ei era alimentată din abundență de cultură străină de tot felul. Administrația ei publică și dreptul ei, rețeaua ei de drumuri și arta ei militară ajunseseră la o desăvârșire pe care lumea n-o mai văzuse până atunci, iar literatura și arta ei se altoiseră cu succes pe tulpina grecească. Totuși, bazele acestei creații statale rămâneau arhaice. Recunoscuta ei rațiune de existență continua să-și aibă temelia pe solul unei obligativități sacrale. Când un aventurier politic ține în cele din urmă în mâna lui întreaga putere, atunci persoana sa și ideea puterii lui sunt preluate pe dată în sfera sacralului. Omul acela devine August, purtătorul forței și esenței divine, salvatorul, restauratorul, aducătorul de fericire și de pace, cel care dăruiește și garantează bunăstarea și belșugul. Toate dorințele pline de teamă ale tribului primitiv în legătură cu conservarea vieții se proiectează asupra domnitorului, care trece de acum înainte drept întruchiparea divinității. Totul se reduce la o serie de reprezentări primitive într-o

---

[4] Belșugul, Concordia, Cucernicia, Pacea, Virtutea (*lat.*) (*n.t.*).

strălucitoare haină nouă. Figura eroicului aducător de cultură din tribul de sălbatici renaşte sub un chip nou în identificarea *Princeps*[5]-ului cu Hercule sau cu Apolo.

Dar societatea care a promovat şi a răspândit aceste idei era extrem de înaintată. Spiritele care îl slăveau pe împăratul-zeu erau oameni trecuţi prin toate rafinamentele înţelepciunii, raţiunii şi gustului grecilor şi ajunşi la scepticism şi la necredinţă. Când Vergiliu şi Horaţiu exaltă, cu poezia lor extrem de cultivată, epoca începută, ei nu fac decât să joace un joc al culturii.

Un stat nu este niciodată o instituţie pur utilitară sau guvernată numai de interese. El se încheagă pe suprafaţa vremilor ca o floare de gheaţă pe un geam, la fel de bizar, la fel de vremelnic, la fel de – în aparenţă – determinat în mod necesar. Un impuls cultural, susţinut de forţe incoerente de origini variate, se întruchipează într-o îngrămădire de putere, care se numeşte stat şi care îşi caută sieşi o raţiune, fie în gloria unei familii, fie în superioritatea unui popor. În exprimarea principiului său, statul îşi trădează în fel şi chip natura fantastică, până la comportări absurde şi autonimicitoare. Imperiul mondial roman şi-a manifestat în foarte mare măsură acest caracter iraţional, care se deghizează în pretenţia la dreptul divin. Alcătuirea sa socială şi economică era putredă şi stearpă. Întregul dispozitiv al aprovizionării, administraţiei de stat şi civilizaţiei era concentrat asupra oraşelor, de dragul micii minorităţi care se ridica pe spinarea oropsiţilor şi a proletarilor. Unitatea urbană începuse să reprezinte în Antichitate într-o măsură atât de importantă miezul şi conceptul vieţii sociale şi al civilizaţiei, încât s-a continuat să se întemeieze şi să se clădească sute de oraşe, până la marginea deşertului, fără ca nimeni să se întrebe dacă ele se vor putea dezvolta vreodată ca organe fireşti ale unei vieţi

---

[5] Conducător, căpetenie (*lat.*) (*n.t.*).

sănătoase a populației. Când privim rămășițele elocvente ale acestei uriașe activități de construcție de orașe, se naște în mod irezistibil întrebarea dacă funcția acelor orașe ca centre de cultură a fost vreodată proporțională cu pompoasa ei pretenție. Judecând după conținutul general al produselor civilizației romane târzii, în acele orașe, oricât de mare ar fi fost valoarea lor urbanistică și arhitecturală, nu putea fi vorba de mult mai mult decât de tot ce avea mai bun cultura antică. Temple pentru un cult care decăzuse la forme tradiționale și fusese completat cu superstiții, hale și bazilici pentru scopuri administrative și pentru justiție, care, odată cu structura politico-economică pe de-a-ntregul strâmbă a societății, au degenerat treptat și s-au sufocat sub apăsarea unui regim de exploatare și de aservire de stat, circuri și teatre pentru jocuri sângeroase, barbare, și pentru spectacole lamentabile, băi pentru o cultură fizică mai degrabă moleșitoare decât înviorătoare – cu greu reprezintă toate acestea la un loc o civilizație autentică și solidă. Cea mai mare parte a acestor construcții serveau pentru paradă, agrement și glorie deșartă. Era un trup ros de cari acest trup al imperiului roman. Bunăstarea generoșilor donatori, ale căror inscripții pompoase creează aparența măreției, era fundamentată cum nu se poate mai slab. Ar fi cedat la cea dintâi dificultate. Aprovizionarea cu alimente era defectuoasă. Statul își storcea din propriul său organism seva unei bunăstări sănătoase.

Asupra ansamblului civilizației se așterne un luciu exterior fals. Religia, arta și literatura trebuie să servească tot timpul unui singur scop: să confirme, cu o emfază exagerată, că în ce privește Roma și vlăstarele ei totul e în ordine, că belșugul e asigurat și că puterea de a învinge nu poate fi pusă la îndoială. Despre aceste idei și despre altele asemenea lor vorbesc clădirile semețe, coloanele triumfale, arcele de triumf, altarele cu reliefurile lor, picturile murale din locuințe. În arta romană, configurarea sacrului și cea a profanului se

contopesc întru totul. Cu o grație oarecum jucăușă și fără vreun stil rigid, figurile de zei sunt înconjurate în mod banal de alegorii liniștitoare, cu atribute naive și neinteresante ale luxului și belșugului, distribuite de mici genii, cu multă bunăvoință. În toate acestea, se află o doză de neseriozitate, o lunecare înspre idilic, care trădează decadența unei civilizații. Elementul ei ludic vine impetuos în prim-plan, dar nu mai are nici o funcție organică în alcătuirea și acțiunile societății.

Politica împăraților este ancorată, și ea, în această nevoie de a proclama neîncetat în gura mare fericirea comunității în vechile forme ludice sacrale. Țelurile care determină politica imperiului nu sunt decât în parte intelectuale; de altfel, unde a fost vreodată altfel? Desigur, cuceririle servesc, prin dobândirea de noi surse de aprovizionare, la asigurarea bunăstării, iar, prin lărgirea hotarelor, la garantarea securității și la păstrarea neclintită a celebrei *Pax Augusta*[6]. Totuși, în toate acestea, motivele de utilitate rămân subordonate unui ideal sacru. Triumful, laurii și faima militară sunt țeluri în sine, o sarcină sacră, atribuită împăratului[7]. Chiar în *triumphus*, statul își trăiește fericirea sau vindecarea. Idealul agonal, într-un edificiu mondial ca imperiul roman, nu mai pare determinat de istoria sa decât în măsura în care și aici factorul de bază universal este prestigiul. Fiecare popor susține că războaiele pe care le-a dus sau le-a suferit sunt tot atâtea lupte glorioase pentru existență. În ce privește galii, fenicienii și barbarii de mai târziu, Roma a avut poate unele motive să susțină acest lucru. Dar și la începutul unei lupte pentru existență se află, în majoritatea cazurilor, nu foamea, ci setea de putere și de onoare.

Elementul ludic al statului roman reiese în modul cel mai limpede din *panem et circenses*, pâine și jocuri de circ, ca

---

[6] Pacea imperială (*lat.*) (*n.t.*).

[7] După Rostowtzeff, *Social and Economic History of the Roman Empire* (Istoria socială și economică a imperiului roman).

expresie a ceea ce solicita poporul din partea statului. O ureche din zilele noastre ar fi înclinată să nu mai audă în aceste cuvinte mult mai mult decât pretenția unor șomeri de a li se acorda ajutor de șomaj și un bilet de cinema. Subzistență și distracție populară. Expresia însemna însă ceva mai mult. Comunitatea romană nu putea trăi fără jocuri. Jocurile erau pentru ea o bază de existență, la fel ca pâinea. Căci erau jocuri sacre, iar poporul avea un drept sacru asupra lor. În funcția lor originară se aflau nu numai sărbătorirea festivă a fericirii dobândite de comunitate, dar și întărirea și consolidarea fericirii viitoare cu ajutorul acțiunii sacre. Factorul ludic a continuat să trăiască aici în ipostaza lui arhaică, chiar dacă devenise încet-încet cu totul lipsit de potență. La Roma, generozitatea imperială decăzuse într-adevăr cu totul, devenind o uriașă asistență publică și distrarea în masă a unui proletariat urban pauper. Consacrarea religioasă, care totuși n-a lipsit niciodată în *ludi*, nu va fi fost probabil resimțită aproape deloc de mulțime. Dar faptul că, în fiecare oraș, amfiteatrul, după cum ne dovedesc ruinele, ocupă un loc atât de important pledează cu atât mai energic pentru importanța jocului ca funcție a culturii romane. Lupta cu tauri, ca funcție fundamentală a culturii spaniole, continuă până în ziua de azi vechile *ludi* romane, cu toate că în înfățișarea ei actuală a fost precedată de forme care se află mai departe de jocurile de gladiatori decât *corrida*[8] de astăzi.

Generoasa împărțire de daruri unei populații urbane nu era numai treaba împăratului. În timpul primelor secole ale epocii imperiale, mii de cetățeni s-au luat la întrecere, până în cele mai îndepărtate ținuturi ale imperiului, în înființarea și dotarea de săli, băi, teatre, în ospătarea populației, în echiparea sau organizarea de jocuri, totul în dimensiuni mereu crescânde, și totul consemnat pentru posteritate în inscripții

[8] Luptă cu tauri (*span.*). Textual: „alergare“ (*n.t.*).

laudative. Ce simț a promovat toate acestea? Să fi fost un simț premergător creștineștii *caritas*? Are prea puțin din *caritas*: atât obiectele generozității, cât și felul în care se manifestă vorbesc despre un cu totul alt simț. Atunci să fi fost *public spirit*, în înțelesul modern? Fără îndoială, plăcerea antică de a dărui se află mai aproape de *public spirit* decât de binefacerea creștină. Totuși, nu ne-am apropia oare și mai mult de natura acestui spirit, dacă am vorbi de un spirit *potlatch*? A dărui pentru faimă și onoare, pentru a-l întrece și a-l da gata pe vecin – iată vechiul fond cultual-agonal al civilizației romane, care devine vizibil în toate acestea.

În sfârșit, elementul ludic al culturii romane mai iese limpede la lumină în formele literaturii și ale artei. O literatură panegirică emfatică și o retorică fără conținut sunt caracteristicile artei cuvântului. În arta plastică: decorație superficială, care ascunde structura greoaie, o ornamentare murală care se complace în tablouri de gen frivole sau care degenerează în eleganță molâie. Trăsături ca acestea își pun amprenta asupra ultimei faze a măreției Romei antice cu seriozitatea lor deficientă. Viața a devenit un joc al culturii, în care factorul cultual se păstrează ca formă, dar din care consacrarea a dispărut. Impulsurile spirituale mai profunde se retrag din această civilizație de suprafață și își înfig rădăcini noi în oficierea misterelor. Când, în sfârșit, creștinismul o separă complet de baza ei sacrală, cultura romană se ofilește repede.

Ca o dovadă remarcabilă a forței de viață a factorului ludic în Antichitatea romană, principiul vechilor *ludi* prezintă o manifestare întru totul vrednică de atenție pe hipodromul din Bizanț. Deși desprins de baza sa cultuală, hipodromul rămâne un focar al vieții sociale. Pasiunile populare, care pe vremuri erau potolite prin lupte sângeroase între oameni sau între animale, sunt nevoite acum să se sature cu niște alergări. Ele nu mai constituie decât, mai degrabă, un divertisment

festiv nesacral, fiind totuși în stare să atragă înlăuntrul cercului lor întregul interes public. Circul devine, în cel mai strict sens al cuvântului, cadrul, nu numai al sportului hipic, dar și al luptei de partid politice și chiar, în parte, a celei religioase. Asociațiile hipice, denumite după cele patru culori ale vizitiilor, nu numai că reglementează întrecerile, dar sunt organizații publice recunoscute. Partidele se numesc *demos*, iar conducătorii lor *demarhi*. Dacă un general își sărbătorește victoria, *triumphus* se desfășoară la hipodrom, acolo se arată poporului împăratul, acolo se împarte uneori justiția. Acest amestec târziu de divertisment festiv și de viață publică nu mai avea decât prea puțin de-a face cu unitatea arhaică dintre joc și acțiunea sacră, în care s-au dezvoltat formele culturii. Era un epilog.

Despre elementul ludic al culturii medievale am vorbit în altă parte[9], deși în mod mai puțin expres, dar atât de amănunțit, încât aș dori să completez aici numai cu vreo câteva cuvinte. Viața medievală este plină de joc: un joc popular zglobiu, nebunatic, plin de elemente păgâne, care și-au pierdut semnificația sacrală și s-au prefăcut în simple glume, apoi jocul cavaleresc pompos și solemn, jocul rafinat al iubirii curtenești și încă o serie de alte forme. O funcție explicit creatoare de cultură însă, în cele mai multe cazuri, aceste forme de joc nu mai au. Pentru că formele majore ale culturii – poezia și ritul, înțelepciunea și știința, politica și războiul – epoca le moștenise de la trecutul ei antic. Formele acestea erau fixate. Cultura medievală nu mai era arhaică. Ea avea de prelucrat într-o înfățișare nouă material în cea mai mare parte transmis, cu conținut fie creștin, fie clasic. Numai acolo unde nu încolțea din rădăcina antică, unde nu era alimentată

[9] *Herfsttij der Middeleeuwen*, ed. a IV-a, Haarlem, 1935; în *Verz. Werken*, III; ed. rom. cit.

de inspirație bisericească sau greco-romană, mai rămânea loc pentru un efect creator al factorului ludic. Cu alte cuvinte: acolo unde civilizația medievală clădește în continuare pe trecutul ei autohton celto-germanic sau mai vechi. Acesta a fost cazul cu originile cavalerismului și, în parte, cu formele feudale în general. În consacrarea cavalerească, în învestitură, în turnir, în heraldică, în ordinele și legămintele cavalerești – lucruri, toate acestea, care, deși influențele antice operează și ele, au tangență directă cu arhaicul –, găsim factorul ludic în deplină putere și, încă, în esență, creator. Dar și în afara lor, în justiție și în jurisprudență, cu configurările lor pline de tâlc și cu formalitățile lor ciudate (de pildă, procesele intentate unor animale), în corporatism, în lumea școlii, atmosfera ludică este extrem de promptă în mintea medievală.

În continuare, să mai aruncăm o singură privire asupra epocii Renașterii și a umanismului. Dacă a existat vreodată o elită conștientă care, complăcându-se în autoizolare, să încerce să înscrie viața într-un joc al desăvârșirii configurate, atunci cu siguranță că aceea a fost elita Renașterii. Nu ostenim amintind că jocul nu exclude seriozitatea. Spiritul Renașterii era departe de a fi frivol. Imitarea Antichității era pentru el o sfântă seriozitate. Felul în care se dedica idealului de creație plastică și de invenție intelectuală era de o neasemuită vigoare, profunzime și puritate. Figuri mai serioase ca Leonardo și Michelangelo cu greu ne-am putea închipui. Și totuși, întreaga atitudine spirituală a Renașterii este cea a unui joc. Această năzuință, în același timp rafinată și totuși sănătoasă și puternică, spre forma nobilă și frumoasă este cultură jucată. Întreaga haină a Renașterii este o deghizare voioasă sau solemnă în găteala unui trecut fantastic și ideal. Personajul mitologic, alegoriile și emblemele căutate departe și încărcate cu o povară de cunoștințe astrologice și istorice – toate acestea sunt piesele unui joc de șah.

Fantezia decorativă, în arhitectură și în grafică, se joacă acum cu folosirea de motive clasice în mod cu mult mai conștient decât se juca ilustratorul medieval de manuscrise cu ideile sale mucalite. Renașterea trezește cele două configurări prin excelență ludice ale vieții, pastorala și cavalerismul, la o nouă viață, adică la o viață literară și festivă. Cu greu se poate cita un poet care întruchipează spiritul cu adevărat ludic în mod mai pur decât Ariosto. El este în același timp cel care exprimă pentru noi mai deplin decât oricare altul tonalitatea și vocea I a Renașterii. S-a mișcat oare vreodată poezia în mod atât de degajat într-un spațiu de joc atât de absolut precum cea a lui Ariosto ? Cu insesizabila sa plutire între comic și eroicul patetic, într-o sferă de armonie aproape muzicală, cu totul desprins de realitate și totuși plin de cele mai palpabile personaje, și mai ales cu voioșia niciodată absentă a sonorității sale, Ariosto pare să demonstreze identitatea dintre joc și poezie.

Cu termenul „umanism", obișnuim să asociem noțiuni mai puțin colorate – dacă vreți : mai serioase – decât cu termenul „Renaștere". Totuși, la o mai îndeaproape cercetare, se poate spune și despre umanism ceea ce s-a spus despre caracterul ludic al Renașterii. Aproape și mai mult încă decât Renașterea, umanismul este rezervat unui cerc de inițiați și de avizați. Umaniștii cultivau un ideal de viață și spiritual formulat cu strictețe. Ei știau să facă în așa fel încât însăși expresia credinței lor creștine să fie întrepătrunsă de personajele lor antice păgâne și de limbajul lor clasic, dar odată cu acestea introduceau în creștinism un accent al artificialului și al lipsei de profunzime. Limbajul umanismului nu voia să sune întocmai asemeni lui Cristos. Calvin și Luther, când vorbeau despre cele sfinte, nu suportau tonul umanistului Erasm. – Erasm ! Cum radiază din întreaga lui ființă starea de spirit a jocului ! Nu numai din *Elogiul Nebuniei* și din *Colocvii*, dar și din *Adagia*, din ingeniozitatea agreabil ludică a

scrisorilor lui, ba uneori până și din cele mai serioase dintre operele sale.

Cel ce urmărește cu ochii minții mulțimea de poeți ai Renașterii, începând cu *les Grands rhétoriqueurs*[10] de inspirație inițial burgundă, ca Molinet și Jean Lemaire de Belges, este frapat tot timpul de caracterul în esență ludic al spiritului lor. Fie că este vorba de Rabelais sau de poeții noii pastorale, Sannazzaro, Guarini, ori de romanul cavaleresc *Amadis de Gaule*, care a împins romantismul eroic până la extrem, unde aveau să-l nimerească săgețile ironiei lui Cervantes, sau de corcirea stranie a genului licențios cu un platonism serios, precum cea existentă în *Heptaméron*, opera Margueritei de Navarre – întotdeauna este prezent și un element ludic, care după scurt timp pare să fie esența operei. Chiar și școala umaniștilor-jurisconsulți vădește acest simț ludic, în intenția ei de a înălța dreptul la rang de stil și de frumusețe.

Dacă ne propunem să examinăm, în ce privește conținutul lui ludic, și secolul al XVII-lea, se impune, firește, foarte repede, ca obiect de cercetare, noțiunea de „baroc", și anume în înțelesul lărgit dobândit încetul cu încetul de acest cuvânt în ultimul sfert de veac: cel al calității stilistice generale, care își găsește expresie nu numai în arhitectura și în sculptura perioadei respective, ci care determină în egală măsură și natura picturii, a poeziei, ba chiar și a filozofiei, a economiei politice și a teologiei epocii. Ce-i drept, există o mare deosebire între reprezentările generale pe care le trezește cuvântul „baroc", după cum ochiul este îndreptat mai mult înspre imaginile mai pestrițe, mai agitate, oferite privirii

---

[10] Marii retoricieni (*fr.*). Nume pe care și l-au dat câțiva poeți francezi de la sfârșitul veacului al XV-lea și începutul celui următor, ce puneau foarte mare preț pe rafinamentele de versificație și stilistice (*n.ed.*).

de perioada timpurie, sau spre rigiditatea și solemnitatea celei târzii, dar, în ansamblu, de reprezentarea „baroc“ rămâne totuși legată o viziune a conștient exageratului, a intenționat impozantului, a recunoscut fictivului. Formele barocului sunt și rămân, în cel mai deplin înțeles al cuvântului, forme artistice. Chiar și acolo unde ele configurează ceva sfânt, esteticul voit se înghesuie în așa măsură spre primul plan, încât posterității îi vine greu să prețuiască expresia obiectului respectiv ca transpunere nemijlocită a unei porniri religioase.

Această nevoie de a exagera, caracteristică barocului, pare că nu poate fi înțeleasă decât de pe poziția unui conținut ludic bogat al instinctului creator. Pentru a-i gusta și admira din inimă pe Rubens, pe Vondel, pe Bernini, trebuie să începem prin a nu privi forma lor de manifestare ca absolut „serioasă“. Dacă această afirmație este valabilă pentru tot ce este poezie și pentru tot ce este artă, ei bine, cu atât mai mult dovedește ea importanța factorului ludic al culturii și cu atât mai mult concordă cu tot ceea ce s-a susținut mai sus. Acest element ludic vorbește totuși din baroc în mod deosebit de clar. Să nu întrebați în ce măsură și-a gândit artistul însuși opera sa ca serioasă, deoarece, în primul rând, pentru o asemenea verificare nu este loc niciodată, iar, în al doilea rând, simțul lui subiectiv nu ar fi unitatea de măsură cea mai nimerită. Să luăm un exemplu. Hugo de Groot a fost un om deosebit de serios, cu umor puțin și cu o mare dragoste de adevăr. Capodopera sa, nepieritorul monument al minții sale, *De iure belli ac pacis*, a dedicat-o regelui Franței, Ludovic XIII. Dedicația respectivă este un model de expresie barocă dintre cele mai emfatice, pe tema echității unanim prețuite a regelui, cu care acesta punea în umbră, chipurile, toată măreția romană. Era oare convins Grotius de ceea ce spunea? Sau mințea? Nici una, nici alta: se juca doar, cântând și el, împreună cu toți ceilalți, pe instrumentul stilului vremii sale.

Nu există, pare-se, aproape nici un alt secol în care stilul epocii să-și fi pus amprenta pe minte cu atâta putere ca în al XVII-lea. Această modelare generală a vieții, a minții și a înfățișării exterioare după tiparul barocului își găsește manifestarea cea mai izbitoare în îmbrăcăminte. Moda costumului de gală masculin – căci aici trebuie să căutăm stilul – face în tot cursul secolului al XVII-lea o serie de salturi uriașe. Pe la 1665, abaterea de la simplu, firesc și practic ajunge la punctul culminant. Formele obiectului de îmbrăcăminte sunt exagerate la extrem: vestonul nu ajunge decât cu puțin sub subsuori, cămașa iese pe trei sferturi la vedere între veston și pantaloni; aceștia din urmă au devenit nemaipomenit de scurți și de largi, iar așa-numitul *rhingrave*[11], în aparență un fel de frac, nu mai este de recunoscut. Încărcat cu o supraabundență de zorzoane – panglici, șnururi, tivuri – până și la picioare, acest costum ludic nu-și salvează eleganța și demnitatea decât prin manta, pălărie și perucă.

Cu greu se poate găsi în epocile mai recente ale civilizației europene un element care să se preteze la punerea în lumină a impulsului cultural ludic atât de bine ca peruca, așa cum a fost ea purtată în secolele al XVII-lea și al XVIII-lea. Viziunea istoricilor care au introdus în uzanța limbii olandeze termenul „epoca perucii“, pentru secolul al XVIII-lea, a fost defectuoasă, deoarece, în această privință, al XVII-lea este de fapt mai caracteristic și mai vrednic de atenție. Fiecare epocă rămâne plină de contraste. Secolul lui Descartes, al mișcării de la Port-Royal, al lui Pascal și Spinoza, al lui Rembrandt și Milton, al curajoaselor călătorii pe mare, al colonizării peste ocean, al comerțului temerar, al apariției științelor naturii, al literaturii moraliste, secolul acesta generează peruca. În deceniul al treilea, se trece de la părul tuns

[11] Termen provenit din germ. *Rheingraf* (titlu purtat de seniorii din regiunea renană) (*n.ed.*).

scurt la părul lung, iar numaidecât după mijlocul secolului își face intrarea în scenă peruca. În scurt timp, orice bărbat care vrea să treacă drept domn, fie nobil, magistrat, militar, prelat sau negutător, poartă ca semn de eleganță peruca; până și amiralii o poartă peste ținuta de paradă. Încă din deceniul al șaptelea, peruca ajunge la formele ei cele mai somptuoase prin tipul zis „Ludovic XIV" (cu bucle lungi), care poate fi calificat drept o exagerare ridicolă și fără pereche a unui impuls stilistic și estetic. Dar cu asta nu s-a spus încă totul. Ca fenomen de cultură, peruca merită întrucâtva o atenție sporită. Punctul de pornire al modei îndelungate a perucii rămâne, firește, faptul că părul lung a început în scurt timp să ceară naturii mai mult decât puteau cei mai mulți bărbați să producă sau să întrețină. Peruca a luat naștere la început ca surogat pentru o podoabă capilară absentă, deci ca o imitare a naturii. De îndată însă ce devine modă generală, peruca își pierde repede orice pretenție de imitație amăgitoare a unui păr autentic și se transformă în element de stil. În secolul al XVII-lea, aproape cu începere de la apariția modei, avem de-a face cu peruca stilizată. Ea înseamnă, în sensul cel mai literal, o încadrare a feței, ca un tablou într-o ramă (acest obiect, de asemenea, își dobândește forma tipică aproximativ în același timp). Peruca nu servește pentru a imita, ci pentru a izola, a înnobila, a înălța. Ea este astfel elementul cel mai baroc al barocului. În peruca „Ludovic al XIV-lea", dimensiunile devin hiperbolice, dar ansamblul păstrează o detașare, o grație, ba chiar o umbră de maiestate care cadrează perfect cu stilul tânărului Ludovic al XIV-lea. Aici s-a obținut într-adevăr – trebuie să admitem acest lucru, în ciuda oricărei doctrine estetice – un efect estetic: peruca „Ludovic al XIV-lea" este artă aplicată. Să nu uităm, de altfel, că pentru noi, privitorii portretelor transmise, iluzia este mai mare decât a putut fi pentru contemporani, care au văzut exemplarele vii și încă prea vii. În reproducere,

efectul ne apare extrem de flatat și uităm jalnicul revers: murdăria.

Curios în portul perucii nu este numai faptul că, așa nefirească, incomodă și nesănătoasă cum e, ocupă terenul timp de un secol și jumătate, și deci nu poate fi înlăturată ca un simplu capriciu al modei, ci și faptul că ea, cu cât se depărtează vreme mai îndelungată și în mai mare măsură de un păr natural, cu atât devine mai stilizată. Această stilizare se realizează prin trei mijloace: buclele fixe, pudra și un nod. Începând cu trecerea din secolul al XVII-lea în al XVIII-lea, peruca se poartă de regulă numai pudrată cu alb. Acest efect ne este transmis și el, fără îndoială, prin portrete, extrem de flatat. Care ar fi putut fi motivul psihologico-cultural al acestui obicei este cu neputință de stabilit. După mijlocul secolului al XVIII-lea, încep fasonările perucii cu cârlionții regulați rigizi deasupra urechilor, cu moțul pieptănat în sus, precum și cu nodul care îl ține legat la spate. Orice aparență de natură imitată a fost sacrificată; peruca a devenit un ornament.

Mai trebuie menționate pe scurt două puncte. Femeile poartă peruca numai în caz de nevoie, dar coafura lor urmează în linii mari moda masculină, cu pudrare și stilizare, care spre sfârșitul secolului al XVIII-lea ajunge la maximum. Al doilea punct este următorul: domnia perucii nu a fost absolută. În timp ce, pe de o parte, în teatru, chiar și rolurile eroilor tragici ai Antichității erau jucate cu nelipsita perucă, pe de altă parte vedem, începând cu primii ani ai secolului al XVIII-lea, o serie de persoane, mai ales bărbați tineri, și mai ales în Anglia, portretizați cu păr lung natural, de pildă Boerhave al lui Troost[12]. Asta înseamnă o înclinare spre detașare și nepăsare, spre o nonșalanță intenționată, spre o

[12] J. van Lennep a mai cunoscut bine obiceiul străbun, când l-a pus pe Ferdinand Huyck, personajul său, să-și schimbe părul natural pe perucă abia la înapoierea din marea sa călătorie.

naturalețe nevinovată, care în cursul întregului secol al XVIII-lea, începând cu epoca lui Watteau, se împotrivesc rigidității și artificialului. Cercetarea acestei înclinări și în alte domenii ale culturii ar fi o treabă atrăgătoare și importantă; ar ieși la iveală o serie de relații cu jocul, dar pe noi ne-ar duce prea departe[13]. Ceea ce ne-a interesat aici a fost faptul că întregul fenomen al perucii, ca modă de lungă durată, cu greu poate fi clasificat altfel decât printre manifestările evidente ale factorului ludic în cultură.

Revoluția Franceză a vestit sfârșitul modei perucii, dar n-a înlăturat-o nicidecum în mod brusc. Nici această evoluție, în care se desfășoară un important crâmpei de istorie a culturii, nu poate fi însă amintit aici decât în treacăt.

Dacă recunoaștem un element ludic viu în baroc, atunci acest lucru este valabil *a fortiori* cu privire la epoca următoare: cea a rococo-ului. Căci în acest stil înflorește în mod atât de luxuriant, încât însăși definiția rococo-ului cu greu se poate dispensa de adjectivul „ludic". O calitate ludică e consemnată de foarte multă vreme ca una dintre caracteristicile esențiale ale acestui stil. Dar în noțiunea Stil în sine nu este oare inclusă recunoașterea unui anumit element ludic? Nașterii unui stil nu-i este oare inerent un joc al minții sau al puterii de configurare? Un stil trăiește din aceleași lucruri ca și un joc: din ritm, armonie, alternare și repetiție, refren și cadență. Noțiunile „stil" și „modă" sunt mai aproape una de alta decât vrea să admită de regulă o estetică ortodoxă. Într-o modă, dorința de frumos a unei comunități vii este amestecată cu pasiuni și cu sentimente: cochetărie, frivolitate, mândrie – iar într-un stil, dorința de frumos e cristalizată în puritatea lui. Stilul și moda, deci jocul și arta,

---

[13] Despre perucă, văzută ca simbol al justiției în Anglia, v. mai sus p. 146.

sunt rareori atât de aproape între ele ca în rococo sau ca în cultura japoneză. Fie că ne gândim la porțelanul de Saxa sau la idila pastorală rafinată și plină de duioșie cum n-a fost niciodată până atunci, la o decorație interioară sau la Watteau și Lancret, la exotismul naiv care se joacă acum cu imaginile excitante sau sentimentale ale unor turci, indieni sau chinezi – impresia factorului cu desăvârșire ludic nu ne părăsește nici o clipă.

Această calitate ludică a culturii secolului al XVIII-lea e însă mult mai profundă. Politica – și anume: politica de cabinet, de intrigă și de aventură – n-a fost niciodată, în așa de mare măsură, cu adevărat un joc. Miniștrii atotputernici sau înșiși suveranii, fericiți în eficacitatea acțiunilor lor mioape, limitați încă de mobilitatea redusă a instrumentului puterii și de efectul redus al mijloacelor, pun la o încercare mortală – fără prea multe griji de natură socială și economică și nestingheriți de instanțe participante supărătoare, cu un zâmbet amabil și în termeni curtenitori – forța și bunăstarea țărilor lor, ca și cum și-ar risca un nebun sau un cal pe o tablă de șah. Mânați de motive meschine izvorâte din înfumurare personală și din setea de glorie dinastică, uneori poleite cu un fals lustru de ocrotire părintească a țării, suveranii și miniștrii aceștia pun în mișcare mașinații iscusite, cu ajutorul factorilor, încă relativ nezdruncinați, ai puterii lor.

Pe fiecare pagină a vieții culturale a secolului al XVIII-lea, întâlnim spiritul naiv al emulației, al formării de cluburi și al secretului, care se manifestă în asociația literară, în asociația de desen, în pasiunea de colecționar îndreptată spre rarități și obiecte din natură (plante, animale), în înclinarea spre societăți secrete, în plăcerea de a face parte din cercuri și conventicule – fundamentate, toate, pe o atitudine ludică. Ceea ce nu înseamnă că erau lipsite de valoare; dimpotrivă, tocmai elanul jocului și dăruirea netemperată de îndoială le făceau să fie prin excelență rodnice pentru cultură.

Spiritul literar și științific al controversei, care captivează și amuză elita internațională „participantă“, este de asemenea de natură ludică. Publicul grațios, pentru care și-a scris Fontenelle lucrarea *Entretiens sur la pluralité des mondes*[14], se grupează în tabere și partide cu privire la fiecare *topic*[15] al zilei. Întregul aparat al literaturii este alcătuit numai din figuri ludice: abstracții palid alegorice, faze etice fără conținut. Capodopera rațiunii ludic poetice, *The Rape of the Lock* de Pope, trebuia să se nască în acea epocă.

Propria noastră epocă doar lent și-a dat seama din nou de înaltul conținut al artei secolului al XVIII-lea. Al XIX-lea își pierduse simțul pentru calitatea ludică și nu zărise seriozitatea care se ascundea și ea dedesubt. În eleganta întortochere și proliferare a ornamentului rococo, care ascunde linia dreaptă ca într-o ornamentică muzicală, el n-a văzut decât nefiresc și slăbiciune; și n-a înțeles că însuși spiritul secolului al XVIII-lea, conștient de acest joc al motivelor, căutase un drum înapoi spre natură, dar într-o formă plină de stil; și i-a scăpat din vedere că în capodoperele arhitecturale, pe care și secolul al XVIII-lea le-a produs în mare număr, ornamentul nu se atinge absolut deloc de înseși formele strict constructive, așa încât clădirea își păstrează întreagă nobila demnitate a proporțiilor sale armonioase. Puține epoci artistice au știut să mențină seriosul și ludicul într-un echilibru atât de pur ca epoca rococo-ului. Și, de asemenea, în puține epoci s-a ajuns în așa măsură ca în secolul al XVIII-lea la o identitate de atmosferă între modul de exprimare plastic și cel muzical.

Calitatea ludică esențială a muzicii în general nu mai are nevoie să fie demonstrată din nou aici. Ea este cea mai pură și mai înaltă manifestare a omeneștii *facultas ludendi*[16] înseși.

---

[14] Convorbiri despre pluralitatea lumilor (*fr.*) (*n.t.*).
[15] Subiect, temă de discuție (*engl.*) (*n.t.*).
[16] Capacitatea de a [se] juca (*lat.*) (*n.t.*).

Nu pare riscată afirmația că importanța fără seamăn a secolului al XVIII-lea ca perioadă muzicală poate fi atribuită în cea mai mare parte echilibrului dintre conținutul ludic și cel pur estetic al muzicii de atunci.

În epoca aceea, muzica, privită ca fenomen pur acustic, era îmbogățită, întărită și rafinată în fel și chip prin perfecționarea instrumentelor, prin inventarea de instrumente noi, prin locul mai mare acordat vocii feminine la concerte etc. Pe măsură ce muzica instrumentală a cucerit teren în dauna celei vocale, dependența muzicii față de cuvânt a slăbit, așa încât poziția ei ca artă autonomă s-a consolidat. Ca factor estetic, importanța ei a crescut, de asemenea, în multiple feluri. Odată cu laicizarea crescândă a vieții sociale, semnificația ei ca element de cultură a sporit. Practicarea muzicii, numai de dragul ei, a început să ocupe un loc tot mai mare. Facem abstracție de problema dacă cele două deosebiri față de prezent, arătate în cele ce urmează, au lucrat în avantajul sau în dezavantajul ei. Producția de opere muzicale a rămas încă precumpănitor ocazională, în legătură cu liturghia sau cu serbarea lumească. Să ne gândim la operele lui Bach. Muzica artistică nu s-a bucurat încă nici pe departe de cantitatea de publicitate pe care aveau să i-o asigure epocile de mai târziu.

Dacă punem acum, așa cum am făcut cu vreo câteva rânduri mai sus, conținutul ludic al muzicii față în față cu conținutul ei pur estetic, reiese că despre deosebirea dintre ele se pot spune aproximativ următoarele: formele muzicale înseși sunt forme ludice. Muzica se bazează pe o subordonare voluntară și pe o adaptare strictă la un sistem de reguli convenționale referitoare la tonalitate, măsură, melodie și armonie. (Acest enunț rămâne valabil chiar și acolo unde toate regulile în vigoare până atunci au fost nesocotite.) După cum se știe, aceste sisteme de valori muzicale diferă în funcție de epocă și de regiune. Nici o finalitate sau configurare

acustică nu leagă muzica orientală de cea occidentală, sau cea medievală de cea actuală. Fiecare cultură are propria ei convenție muzicală, și în general urechea nu suportă decât formele acustice în care a fost educat omul. În diversitatea muzicii este inclusă din nou dovada că în esență ea este un joc, adică o grupare de reguli valabile numai înlăuntrul unor hotare delimitate, dar atunci și absolut obligatorii, fără scop utilitar, dar cu un efect de agrement, destindere, bucurie și înălțare. Caracterul indispensabil al unei școlarizări severe, condiționarea precisă a unui canon al lucrurilor îngăduite, pretenția oricărei școli muzicale la valabilitate exclusivă ca normă estetică – toate acestea sunt trăsături specifice ale calității ludice a muzicii. Tocmai prin această calitate, muzica este mai strictă în prescripțiile ei decât arta plastică. O regulă de joc încălcată strică jocul.

În epocile arhaice, muzica e prețuită în mod conștient ca potență sacralizantă, ca excitație emoțională și ca joc. Abia foarte târziu, printre aceste trei moduri de prețuire conștientă pătrunde și un al patrulea: ca împlinire plină de tâlc a vieții, ca expresie a simțământului viețuirii, pe scurt ca artă în înțelesul modern. Pentru cel ce vede în ce mod defectuos continuă secolul al XVIII-lea să exprime în cuvinte această din urmă prețuire, prinsă în interpretarea emoției muzicale ca redare nemijlocită a unor țipete din natură[17], devine, poate, limpede ceea ce am vrut să spunem mai sus când am vorbit despre un echilibru între conținutul ludic și conținutul estetic al muzicii secolului al XVIII-lea. Muzica aceea credea, la Bach încă, și chiar și la Mozart, că este nici mai mult și nici mai puțin decât cea mai nobilă dintre toate modalitățile de a-ți trece vremea (*diagōgē*, în termenii lui Aristotel) și cea mai artistică dintre toate îndemânările – și această candoare

[17] Ca în doctrina lui Rousseau și a altora, mulți la număr.

îngerească a fost aceea care a înălțat-o până la desăvârșirea fără pereche.

Deși la început pare că lucrurile stau tocmai invers, nu există nici un motiv ca acea calitate ludică pe care suntem dispuși s-o recunoaștem pe loc epocii rococo-ului să i-o tăgăduim epocii următoare. La prima vedere, predomină poate în epoca aceea de clasicism reînnoit și revizuit și de romantism pe cale de afirmare o seriozitate sumbră, melancolie și lacrimi, în așa măsură, încât pare că anevoie mai rămâne loc pentru constatarea unui element ludic. La o mai îndeaproape cercetare, reiese însă contrariul. Dacă un stil și o stare de spirit ale unei epoci s-au născut vreodată în joc, atunci acestea sunt cele ale civilizației europene de după mijlocul secolului al XVIII-lea. Această afirmație este valabilă cu privire la noul clasicism în aceeași măsură ca și cu privire la inspirația minților romantice. Spiritul european, cu prilejul repetatelor sale întoarceri spre Antichitate, a căutat întotdeauna în civilizația clasică și a găsit tocmai ceea ce s-a acordat cu firea propriei epoci. Pompeiul a înviat la timp ca să îmbogățească și să fecundeze o epocă înclinată spre grație lină și rece, cu motive noi dintr-o Antichitate fermecătoare. Clasicismul arhitecturii și decorației interioare engleze a unor Adams, Wedgwood și Flaxman s-a născut din spiritul ludic al secolului al XVIII-lea.

Fațetele romantismului sunt prezente în manifestările lui. Dacă îi contemplăm apariția, în secolul al XVIII-lea, el pare să se circumscrie unei nevoi de a deplasa viața estetică și emoțională într-o sferă imaginară a trecutului, în care personajele nu sunt precis conturate, fiind definite de mister și groază. Iar într-o astfel de delimitare a unui spațiu ideal tot simțul ludic vorbește. Se poate merge însă și mai departe: romantismul se naște în și din joc – lucru dovedit de însuși materialul faptic oferit de istorie. Dacă citim cu atenție scrisorile lui Horace Walpole, care surprind desfășurarea acestui

proces putem spune că înaintea ochilor noștri, devine limpede că autorul rămâne, de fapt, în concepțiile și convingerile lui, înclinat într-o măsură puternică spre clasicism. Romantismul, care s-a afirmat la el mai mult ca oriunde, rămâne pentru el un amatorism. Își scrie *The Castle of Otranto*[18], cea dintâi încercare stângace de roman gotic cu decor medieval, pe jumătate dintr-o toană și pe jumătate din spleen. Talmeș-balmeșul de antichități „gotice“ cu care își înțeasă casa Strawberry Hill nu înseamnă pentru el artă, nici moaște sfinte, ci curiozitate. Nici el însuși nu se lasă defel prins de propriul său goticism, care păstrează pentru el un iz de *trifling*[19] și de *bagatelle*[20] și îl ia în derâdere la alții. Nu face altceva decât să se joace un pic de-a atmosfera.

Concomitent cu romanul gotic, câștigă teren sentimentalismul. Domnia sentimentalismului timp de un sfert de secol sau chiar mai mult, într-o lume ale cărei acțiuni și gânduri erau totuși îndreptate spre alte lucruri, se poate perfect de bine compara cu cea a idealului iubirii curtenești în secolele al XII-lea și al XIII-lea. O întreagă elită tinde spre un ideal de dragoste și de viață afectat și emfatic. Elita de la sfârșitul secolului al XVIII-lea este totuși mult mai vastă decât cea a lumii feudal-nobiliare de la Bertran de Born până la Dante. Elementul burghez și atitudinea burgheză în viață și gândire au și început să precumpănească în ea: ideile sociale și pedagogice devin active. Totuși, procesul de cultură este identic cu cel care a avut loc în urmă cu cinci veacuri. Toate emoțiile vieții personale, de la leagăn până la mormânt, sunt cultivate ca să devină o formă artistică. Totul se învârtește în jurul dragostei și al căsătoriei, dar în ele sunt incluse de la sine toate celelalte stări și raporturi din viață: educația,

---

[18] Castelul de la Otranto (*engl.*) (*n.t.*).
[19] Fleac (*engl.*) (*n.t.*).
[20] Bagatelă (*fr.*) (*n.t.*).

relațiile dintre părinți și copii, emoțiile pricinuite de boală și de însănătoșire, moartea, doliul după cei morți. Sentimentul este la el acasă în literatură, dar viața reală se adaptează până la un anumit nivel cerințelor noului stil de viață.

Aici se naște iarăși întrebarea: în ce măsură se întâmplă acest lucru în mod serios? Pentru cine a fost mai serioasă mărturisirea și trăirea propriului stil de viață: pentru umaniști și pentru mințile barocului, sau pentru romanticii și sentimentaliștii din secolul al XVIII-lea? Cei dintâi au fost fără îndoială mai convinși de incontestabila valabilitate normativă a idealului clasic decât au fost adepții stilului gotic de mai târziu de exemplaritatea și obligativitatea viziunii lor mai vagi privitoare la un trecut visat. Când Goethe compune *Der Totentanz*[21], acesta n-a fost pentru el, categoric, altceva decât un joc. Dar cu sentimentalismul lucrurile stau oarecum altfel decât cu năzuința spre forme medievale. Când un dregător holandez[22] din secolul al XVII-lea își face portretul în veșminte antice, pe care nici nu le poseda, sau când pune să fie cântat în versuri ca giuvaer al civismului roman, totul e o mascaradă, nimic mai mult. Draparea în faldurile Antichității rămăsese un joc. Despre o imitare serioasă a vieții antice nici nu era vorba măcar. În schimb, cititorii *Iuliei* și ai lui *Werther* au făcut fără îndoială anumite eforturi ca să trăiască potrivit codului de simțire și exprimare a idealului lor. Cu alte cuvinte: sentimentalismul era în mult mai mare măsură o *imitatio* serioasă și adevărată, decât afectarea antică proprie umanismului și barocului. Dacă o minte atât de emancipată ca Diderot a putut să se delecteze din toată inima cu crasele exhibiții sentimentale din *Blestemul tatălui* de Greuze, dacă pe Napoleon a putut să-l entuziasmeze poezia lui Ossian, dovada pare făcută.

---

[21] Dansul macabru (*germ.*) (*n.t.*).

[22] *Holandez*: din Holanda. V. cap. V, p. 165, nota 31.

Și totuși, conform constatării noastre, un factor fără discuție ludic e tot timpul prezent în sentimentalismul secolului al XVIII-lea. Dorința de a gândi și trăi sentimental nu se poate să fi pătruns foarte adânc. Pe măsură ce ne apropiem de propria noastră perioadă de civilizație, distincția dintre conținuturile impulsurilor culturale devine mai anevoioasă. În îndoiala noastră „seriozitate sau joc“ se amestecă mai mult decât înainte bănuiala de ipocrizie și prefăcătorie. Dar echilibrul instabil dintre „serios“ și „doar în glumă“, ca și incontestabila prezență a unui element de simulare se întâlnesc și în jocul sacru din culturile arhaice[23]. Am avut prilejul să înregistrăm factorul ludic chiar și în noțiunea de sfințenie. *A fortiori*, această ambiguitate trebuie acceptată în trăirile culturale de natură nesacrală. Prin urmare, nimic nu ne împiedică să calificăm totuși, în esență, un fenomen de cultură susținut de un important grad de seriozitate drept joc. Dacă e adevărat acest lucru undeva, atunci e adevărat în cazul romantismului, în sensul cel mai larg al cuvântului, și în cazul remarcabilei expansiuni afective care l-a însoțit și l-a împlinit vremelnic, sentimentalismul.

Secolul al XIX-lea pare să lase prea puțin loc pentru funcția de joc ca factor în procesul de cultură. Unele tendințe care par s-o excludă au ajuns tot mai mult să primeze. Încă din secolul al XVIII-lea, gândirea utilitară rece, prozaică (mortală pentru ideea barocului) și idealul de bunăstare burghez puseseră stăpânire pe spiritul societății. Către sfârșitul acestui secol, revoluția industrială, cu eficiența ei tehnică mereu crescândă, a început să accentueze aceste tendințe. Munca și producția devin ideal și aproape idol. Europa își pune pe ea salopeta. Simțul social, activitatea pedagogică și critica științifică devin dominantele procesului de cultură.

---

23 V. mai sus pp. 64 și urm.

Cu cât uriașa dezvoltare industrială și tehnică a mașinii cu aburi înaintează înspre electricitate, cu atât mai mult creează iluzia că în ea rezidă progresul civilizației.

Așa arată secolul al XIX-lea, privit pe fața lui cea mai proastă. Marile curente ale gândirii au mers, aproape toate, de-a dreptul împotriva factorului ludic în viața socială. Nici liberalismul, nici socialismul nu l-au alimentat. Știința experimentală și analitică, filozofia, utilitarismul și reformismul politic, gândirea școlii din Manchester, iată tot atâtea activități profund serioase. Iar după ce exaltarea romantică și-a încetat efectul în artă și literatură, par să predomine și acolo, odată cu realismul și naturalismul, dar mai ales cu impresionismul, forme de exteriorizare mai străine de noțiunea de joc decât tot ceea ce înflorise până atunci în cultură. Dacă un secol a luat vreodată în serios tot ceea ce există, inclusiv pe sine însuși, atunci acela a fost al XIX-lea.

O generalizare a seriozității în cultură, ca fenomen al secolului al XIX-lea, ni se pare aproape cu neputință de tăgăduit. Cultura aceasta e „jucată“ în mult mai mică măsură decât cea a perioadelor anterioare. Formele exterioare ale societății nu mai „reprezintă“, în sensul scenic, un ideal de viață superioară, așa cum mai făceau acest lucru pe vremea când se purtau pantalonul bufant, peruca și spada. Cu greu poate fi citat un simptom mai bătător la ochi al acestei sacrificări a ludicului decât restrângerea elementului fantezist în îmbrăcămintea masculină. Revoluția aduce aici o mutație, cum nu ne e dat să constatăm în istoria culturii decât arareori. Pantalonii lungi, uzuali mai înainte, în toate țările, ca port al țăranilor, pescarilor și marinarilor, și astfel și al personajelor din *commedia dell'arte*, devin brusc îmbrăcămintea bărbaților, concomitent cu părul ciufulit, care exprimă impetuozitatea Revoluției[24]. Deși moda fantezistă se

[24] Chiar și pentru femei, părul ciufulit a devenit modă; v. de pildă portretul reginei Luiza a Prusiei, pictat de Schadow.

contorsionează în excesele așa-numiților *Incroyables*[25], deși capriciile ei sunt prezente în uniforma militară din vremea lui Napoleon (țipătoare, romantic nepractică), manifestarea exterioară a distincției jucate și-a trăit traiul. Costumul bărbătesc devine într-o măsură crescândă lipsit de culoare și inform, și tot mai puțin supus schimbărilor. Nobilul de odinioară, care își etala importanța și demnitatea în îmbrăcămintea lui de gală, a devenit acum un om serios. În hainele lui noi, nu mai face pe eroul. Odată cu pălăria înaltă, își îndeasă pe cap simbolul și coroana seriozității lui în viață. Factorul ludic nu se mai face simțit în costumul bărbătesc decât în prima jumătate a secolului al XIX-lea, în mici variații și extravaganțe, ca pantalonii colanți, gulerul înalt, gulerul cu colțuri răsfrânte. După aceea, pier și ultimele elemente ale decorativului, ca să nu mai lase decât urme slabe în ținuta de gală. Culorile deschise, pestrițe dispar, postavul face loc țesăturilor aspre de proveniență scoțiană, fracul își încheie, ca haină de gală sau de ospătar, evoluția seculară și se retrage în fața vestonului. Modificările modei masculine devin, cu excepția costumului de sport, tot mai mici. Un bărbat îmbrăcat ca în 1890 nu ar părea caraghios în zilele noastre decât pentru un ochi de expert.

Acest proces de nivelare și de rigidizare a costumului masculin, ca fenomen de cultură, nu trebuie socotit ca neînsemnat. În el se află exprimată întreaga prefacere a spiritului și a societății de la Revoluția Franceză încoace.

Se înțelege, de fapt, de la sine că îmbrăcămintea feminină – mai bine zis: îmbrăcămintea cucoanelor, pentru că aici e vorba de elita care „reprezintă“ cultura – nu urmează moderația și nivelarea portului masculin. Factorul estetic și funcția atracției sexuale au o importanță atât de mare în

---

[25] Bizari, extravaganți (*fr.*). Denumire dată, în timpul Directoratului, tinerilor cu ținuta vestimentară excentrică și cu vorbirea afectată (*n.t.*).

îmbrăcămintea feminină (invers decât la animale!), încât fac din evoluția acesteia o problemă cu totul diferită. Așadar, deși faptul în sine că îmbrăcămintea cucoanelor – de la sfârșitul secolului al XVIII-lea încoace – se mișcă pe alte linii decât portul masculin nu stârnește mirare, iată ce este bizar: în ciuda tuturor satirelor și butadelor care au apărut și apar, în cuvinte și imagini, în revistele umoristice, îmbrăcămintea feminină a suferit de la începutul Evului Mediu încoace modificări morfologice mult mai mici decât cea masculină. Faptul acesta reiese clar dacă ne gândim de pildă la secolele dintre 1500 și 1700: mutații violente și neîncetate în costumul bărbatului, o remarcabilă doză de stabilitate în cel al femeii. Până la un anumit nivel, fenomenul e firesc; formele principale ale îmbrăcăminții femeiești – rochia până la glezne și corsajul –, având în vedere limitarea mai strictă creată de cadrul de viață și de moravuri, au îngăduit variații mult mai mici decât elementele portului masculin. Abia către sfârșitul secolului al XVIII-lea, costumul feminin începe să „joace". În timp ce coafura-turn e inspirată din rococo, romantismul domină în cvasineglijeul devenit modă, însoțit de privirea languroasă și părul despletit, și în brațele goale (care au câștigat teren abia cu mult mai târziu decât decolteul practicat încă din Evul Mediu). Începând cu *les Merveilleuses*[26] din vremea Directoratului, costumul feminin o ia în continuare cu mult înainte celui masculin în ce privește schimbările și extravaganța. Excese ca, de pildă, cel al crinolinei, pe la 1860, și al turnurii, la 1880, nu fuseseră văzute în secolele anterioare în îmbrăcămintea feminină aproape deloc. Abia pe la 1900 apare în modă mișcarea extrem de importantă care duce îmbrăcămintea feminină înapoi la o

[26] Minunatele (*fr.*): denumire dată elegantelor din vremea Convenției termidoriene și a Directoratului, a căror îmbrăcăminte o imita pe cea a Antichității greco-romane (*n.t.*).

simplitate și naturalețe mai mari decât cele pe care le cunoscuse de la 1300 încoace.

Rezumând, putem afirma despre secolul al XIX-lea că, în aproape toate manifestările lui culturale, factorul ludic trece intens pe ultimul plan. Atât organizării spirituale, cât și celei materiale, a societății, nu i-a mai stat în drum un efect vizibil al acelui factor. Societatea devenise superconștientă de interesele și năzuințele ei. Era de părere că depășise vârsta copilăriei. Lucra cu mijloace științifice la propria ei bunăstare pământească. Idealurile – al muncii, al educației și al democrației – nu prea mai lăsau loc principiului etern al jocului.

Astfel, ne apropiem acum de întrebarea finală a acestor considerații: ce înseamnă factorul ludic în viața culturală a zilelor noastre?

XII

ELEMENTUL LUDIC AL CULTURII ACTUALE

Nu vrem să pierdem vreme cu întrebarea: ce trebuie să înțelegem prin „actual“ ? Se înțelege de la sine că timpul despre care vorbim e totdeauna un trecut istoric, un trecut care se fărâmițează în urma noastră, pe măsură ce ne depărtăm de el. Fenomene care în conștiința unui om mai tânăr contează ca fiind „de odinioară“, țin încă, pentru altul mai în vârstă, de noțiunea „vremea noastră“, nu pentru că acesta își mai aduce aminte personal de ele, ci pentru că ele mai participă la cultura lui. Totuși, asta nu depinde numai de generația din care face parte omul, ci și de cunoștințele pe care le posedă. Un om cu orientare istorică va concepe de regulă, în închipuirea sa, o bucată mai mare de trecut ca „modernă“ sau „actuală“ decât cel care trăiește în miopia clipei. De aceea, termenul „cultura actuală“ e folosit aici cu o marjă largă, care se întinde mult înapoi, până în secolul al XIX-lea.

Întrebarea sună astfel: în ce măsură cultura în care trăim se desfășoară în formele jocului ? În ce măsură spiritul ludic acționează asupra omului care trăiește această cultură ? Secolul precedent, am fost noi de părere, a pierdut mult din elementele ludice care le caracterizează pe cele dinaintea lui. Această lipsă s-a remediat, sau a devenit și mai mare ?

La prima vedere, pare că un fenomen compensator extrem de important a reparat mai mult decât perfect pierderea de forme ludice din viața socială. Sportul ca funcție socială și-a lărgit tot mai mult semnificația în societate și a atras înlăuntrul domeniului său tot mai mult teren.

Întrecerile în îndemânare, în putere și în capacitate de rezistență au ocupat dintotdeauna un loc important în orice civilizație, fie legate de cult, fie ca simple jocuri băiețești și divertismente festive. Societatea feudală a Evului Mediu a acordat de fapt o atenție deosebită numai turnirului. În puternica sa dramatizare și în haina sa aristocratică, turnirul nu poate fi numit sport pur și simplu, căci îndeplinea în același timp o funcție teatrală. Numai o mică elită lua parte activă la turnir. În general, idealul bisericesc nu admitea prețuirea exercițiului fizic și a voiosului joc al forței, decât ca element al educației nobiliare, cu toate că etnologia ne arată, prin nenumărate fapte, cât de mult și cât de bucuros se măsura în jocuri și poporul medieval. Idealul de erudiție al umanismului era la fel de puțin apt ca și strictul ideal moralist al Reformei și al Contrareformei să confere jocului și exercițiului fizic prea multă recunoaștere ca valori culturale. Deplasări importante ale locului lor în viață nu se pot observa până în secolul al XVIII-lea.

Formele principale ale competiției sportive sunt, prin natura lucrurilor, constante și străvechi. În unele dintre ele, proba de putere sau de viteză se află ca atare în prim-plan. Alergarea pe jos (cu sau fără patine), cursa de cai (trap sau galop), ridicarea de greutăți, tragerea la țintă etc. fac parte din această categorie. Deși în toate epocile oamenii s-au luat la întrecere ca să vadă cine aleargă, vâslește ori înoată mai repede sau cine stă mai mult timp sub apă (ținându-se anume la fund unul pe altul, ca în *Beowulf*), aceste forme de competiții nu adoptă decât într-o măsură redusă caracterul de jocuri organizate. Totuși, nimeni nu va șovăi să le intituleze jocuri, ca urmare a însuși principiului lor general. Există însă și forme care evoluează de la sine spre stadiul de jocuri organizate, dotate cu un sistem de reguli. Acest lucru este adevărat mai ales în cazul jocurilor cu mingea și al celor de-a prinselea.

Ajungem acum la trecerea de la divertismentul ocazional la întrecerile de club și competiționale organizate anume. Pe tablourile olandeze din secolul al XVII-lea, vedem omuleți care bat de zor mingea, dar despre o organizare a jocului în cluburi sau despre instituirea expresă de concursuri nu se aude, după câte știu, decât prea puțin. Este evident că o astfel de organizare expresă intervine cel mai lesne la jocurile în care un grup joacă împotriva altui grup. Procesul acesta este și el vechi de când lumea: un sat se măsoară cu alt sat, o școală joacă împotriva altei școli, un cartier împotriva altui cartier. Mai ales jocurile cu mingi mari sunt cele care impun antrenarea în comun a unor echipe fixe, și tot acolo apare și activitatea sportivă modernă. Faptul că fenomenul respectiv s-a răspândit în secolul al XIX-lea din Anglia este, până la un punct, explicabil, cu toate că factorul specificității naționale engleze, care, fără îndoială, a contribuit la producerea fenomenului și la răspândirea lui, rămâne cu neputință de identificat și de demonstrat. Unele caracteristici ale societății engleze au contribuit, și ele, în aceeași măsură. Autonomia locală a accentuat spiritul de coeziune și de solidaritate. Absența unui serviciu militar obligatoriu și general a favorizat prilejul și nevoia de a face exerciții fizice voluntare. În aceeași direcție au acționat și formele învățământului. În sfârșit, configurația solului și peisajul, care în pajiștile comunale, așa-numitele *commons*, ofereau cele mai frumoase terenuri de joc, trebuie să fi avut și ele un rol foarte important.

Evoluția activității sportive are loc, începând cu ultimul sfert al secolului al XIX-lea, în sensul că jocul este privit cu tot mai multă seriozitate. Regulile devin mai severe și asociate cu tot mai multe subtilități. Nivelul performanțelor crește. Toată lumea cunoaște gravurile din prima jumătate a secolului trecut, care redau imaginea unor jucători de crichet cu cilindrul pe cap. Nu mai au nevoie de comentarii.

Cu timpul însă, odată cu sistematizarea și disciplinarea crescândă a jocului, se pierde o parte din conținutul ludic pur. Fenomenul se vădește în distincția dintre profesioniști și amatori. Grupul constituit pentru joc îi exclude pe cei pentru care jocul nu mai e joc și care, deși înzestrați cu mai multă dexteritate decât ceilalți, ca poziție se află mai prejos decât jucătorii adevărați. Atitudinea profesionistului nu se mai înscrie între reperele jocului; din ea, nu se degajează spontaneitate și nonșalanță. În societatea modernă, sportul se depărtează treptat de sfera pur ludică și devine un element *sui generis*: nu mai e joc, și totuși nici seriozitate. În societatea zilelor noastre, sportul ocupă un loc detașat de procesul de cultură propriu-zis, care se desfășoară în afara lui. În civilizațiile arhaice, întrecerile făceau parte din serbările sacre. Erau indispensabile, ca acțiuni sfinte și izbăvitoare. În sportul modern, această legătură cu cultul s-a pierdut cu totul. Sportul a devenit absolut profan și nu mai are nici o legătură organică sau de altă natură cu structura societății, chiar dacă exercitarea lui este impusă de autorități. Azi, sportul este mai degrabă o manifestare autonomă a unor instincte agonale, decât un factor al unui simț comunitar fertil. Perfecțiunea cu care știe tehnica socială modernă să amplifice efectul exterior al demonstrațiilor de masă nu schimbă cu nimic faptul că nici olimpiadele, nici organizarea sporturilor în universitățile americane, nici propaganda zgomotoasă referitoare la competițiile internaționale nu pot înălța sportul la rangul de activitate creatoare de stil și de cultură. Oricât de important ar fi el pentru participanți și pentru spectatori, sportul rămâne o funcție sterilă, în care vechiul factor ludic s-a stins.

Această concepție contrazice categoric opinia publică actuală, pentru care sportul trece drept elementul ludic prin excelență în cultura noastră. În realitate, sportul a pierdut din conținutul său ludic tot ce avea mai bun. Jocul a devenit

serios; starea de spirit ludică a dispărut, mai mult sau mai puțin, din el. Merită atenție faptul că această deplasare înspre seriozitate au cunoscut-o și jocurile neatletice, îndeosebi cele bazate pe un calcul mintal, ca șahul și jocul de cărți.

În jocurile jucate pe o tablă și în cele cu mutări de piese, foarte importante chiar la popoarele primitive, este prezent de la bun început, chiar dacă e vorba de jocuri de noroc (deci din grupul ruletei), un element de seriozitate. Atmosfera de veselie lipsește aproape cu totul, mai ales acolo unde hazardul nu joacă nici un rol, ca la dame, șah, halma, țintar etc. Totuși, aceste jocuri rămân complet determinate în sine, în cadrul definiției jocului. Abia în ultima vreme, publicitatea, cu campionatele oficiale, cu întrecerile publice, cu înregistrarea recordurilor, cu reportajele făcute în stilul ei literar caracteristic, a încorporat toate aceste jocuri de inteligență, fie jucate pe o tablă, fie cu cărți, în sport.

Jocul de cărți se deosebește de cele jucate pe o tablă prin aceea că la cărți hazardul nu este niciodată eliminat cu totul. În calitate de joc de noroc, jocul de cărți rămâne, ca atmosferă și preocupare spirituală, alături de jocul în zaruri, prea puțin apt de a determina formarea de cluburi sau de a prilejui întreceri publice. Jocul de cărți bazat pe inteligență, în schimb, îngăduie o astfel de dezvoltare. Aici însă, crescânda deplasare înspre seriozitate este extraordinar de grăitoare. De la ombru (*l'hombre*) și cadril (*quadrillo*), trecând prin whist, până la bridge, jocul de cărți cunoaște un proces de rafinare crescândă, dar abia la bridge pune tehnica socială modernă stăpânire pe joc. Cu manuale și sisteme, cu mari maeștri și antrenori profesioniști, bridge-ul a devenit o treabă cum nu se poate mai serioasă. Un reportaj apărut recent într-un ziar aprecia venitul anual al soților Culbertson la peste 200 000 de dolari. În calitate de *craze*[1] îndelungat și general,

[1] Nebunie, modă, pasiune (*engl.*) (*n.t.*).

bridge-ul absoarbe zilnic formidabile cantități de energie intelectuală, fie spre binele, fie spre paguba societății. Despre o *diagōgē* nobilă, în sensul pe care l-a dat acestui cuvânt Aristotel, cu greu se poate vorbi aici: o pricepere absolut sterilă (care nu ascute aptitudinile intelectuale decât unilateral și care nu îmbogățește sufletul) solicită și consumă o cantitate de intelect și de încordare mintală, care ar fi putut fi folosită mai bine,... dar care ar fi ajuns poate să fie folosită mai rău. Locul pe care îl ocupă bridge-ul în viața contemporană înseamnă în aparență o nemaipomenită accentuare a elementului ludic în cultura noastră. În realitate, lucrurile nu stau așa. Ca să joace cu adevărat, omul, cât timp joacă, trebuie să fie din nou copil. Se poate oare afirma acest lucru despre dăruirea celor care sunt absorbiți de un astfel de joc de inteligență extrem de rafinat? Dacă nu, atunci jocului îi lipsește aici calitatea sa esențială.

Strădania de a stabili conținutul ludic al încâlcitei noastre contemporaneități ne duce mereu la concluzii contradictorii. În sport, am avut de-a face cu o activitate conștientă și recunoscută ca joc, dar care este împinsă la un asemenea grad de organizare tehnică, de echipare materială și de chibzuință științifică, încât în exercitarea ei colectivă și publică atmosfera ludică propriu-zisă amenință să se piardă. Acestei înclinări a jocului, de a se preface în lucru serios, li se opun însă fenomene care par să conțină contrariul. Preocupări motivate de interes sau de necesitate, deci care inițial nu prezintă forma de joc, își dezvoltă secundar un caracter care cu greu poate fi conceput altfel decât ca fiind cel al jocului. Valabilitatea acțiunii se limitează la o sferă închisă în sine însăși, iar regulile valabile înlăuntrul ei își pierd finalitatea generală. În cazul sportului, așadar: un joc, care se rigidizează devenind seriozitate, dar care este considerat încă joc, iar după aceea o preocupare serioasă, care degenerează devenind joc, dar contează în continuare ca seriozitate. Ambele

fenomene sunt legate între ele de puternicul simț agonal, care domină lumea în alte forme decât înainte.

În câștigarea terenului de către acest simț agonal, care izgonește din lume latura ludică, este implicat un factor de natură exterioară, în fond independent de spiritul civilizației, anume faptul că, în toate domeniile și cu toate mijloacele, relațiile dintre oameni au devenit, într-o măsură atât de extraordinară, mai lesnicioase. Tehnica, publicitatea și propaganda suscită pretutindeni competiția și fac ca satisfacerea acestui instinct să fie posibilă. Concurența comercială nu face parte din jocurile originare, străvechi și sacre. Ea apare abia atunci când comerțul începe să creeze câmpuri de activitate, înlăuntrul cărora fiecare trebuie să încerce să-l întreacă pe celălalt, să fie mai șmecher decât celălalt. Reguli limitative, adică uzanțele comerciale, devin repede indispensabile în cadrul acestui domeniu. Până într-o epocă relativ recentă, concurența comercială păstrează o înfățișare primitivă și nu devine intensivă decât datorită traficului modern, propagandei comerciale și statisticii. Nu se putea ca noțiunea de „record", apărută în sport, să nu câștige teren și în lumea afacerilor. Record, în înțelesul curent actual, însemna la origine semnul pe care cel dintâi patinator sosit la han – pentru a traduce totul în termeni olandezi – îl cresta pe răboj, adică pe grindă. Statistica industrială, comparată cu cea comercială, a adus cu sine, în mod automat, intrarea acestui element sportiv în viața economică și tehnică. Pretutindeni unde de performanța industrială se leagă un aspect sportiv, strădania de a bate recordul are cuvântul: cel mai mare tonaj al unui pachebot, panglica albastră pentru cea mai rapidă traversare a oceanului. Un element pur ludic a împins aici motivul utilitar cu totul pe ultimul plan: seriozitatea devine joc. O întreprindere mare introduce în mod conștient în propriul ei cerc factorul sportiv pentru a-și îmbunătăți performanțele. Astfel, procesul s-a și inversat din nou: jocul

devine iarăși o treabă serioasă. Cu prilejul proclamării sale ca *doctor honoris causa* al Școlii Superioare de Comerț din Rotterdam, dr. A. F. Philips a declarat:

„Încă de la intrarea mea în societatea anonimă, s-a pornit o întrecere între direcția tehnică și cea comercială: care din două face treabă mai bună? Cea tehnică încerca să fabrice atât de multe produse, încât direcția comercială să nu le poată desface, iar direcția comercială încerca să vândă atât de mult, încât fabricația să nu poată ține pasul cu vânzarea. Această întrecere mai continuă și azi: ba o ia una dintre direcții înainte, ba e în frunte cealaltă, așa că atât fratele meu, cât și eu, n-am considerat de fapt niciodată munca noastră ca o sarcină, ci ca un sport, punct de vedere pe care încercăm să-l insuflăm colaboratorilor noștri, ca și celor mai tineri decât noi."

În vederea stimulării acestui spirit competițional, marea întreprindere își constituie apoi propriile sale formații sportive și merge chiar atât de departe, încât, cu gândul la un viitor Unsprezece, angajează muncitori ținând seamă nu numai de priceperea lor profesională. Iarăși s-a inversat procesul.

Cât despre elementul ludic din arta contemporană, situația e mai puțin simplă decât în cazul factorului agonal din viața întreprinderilor. S-a afirmat mai sus că naturii producției de artă și execuției artistice nu-i este câtuși de puțin străin un element ludic. Acesta a fost extraordinar de elocvent în artele muzicale, unde un conținut ludic foarte puternic poate fi considerat de-a dreptul fundamental și esențial. În artele plastice, un simț ludic a părut că este caracteristic pentru tot ceea ce e decorație, cu alte cuvinte că factorul ludic în configurarea artistică operează mai ales acolo unde mintea și mâna se pot mișca în modul cel mai liber. În plus, factorul ludic s-a făcut simțit aici, ca pretutindeni, în forma

probei, a turului de forță, a performanței realizate în întrecere. Se naște însă întrebarea dacă acest element ludic în artă, de la sfârșitul secolului al XVIII-lea încoace, a câștigat sau a pierdut.

Procesul cultural care a făcut ca arta să se desprindă treptat de baza ei ca funcție vitală a vieții sociale și a transformat-o tot mai mult într-o activitate autonomă, liberă, a individului a durat secole. O bornă kilometrică pe drumul acestui proces a fost clipa în care tabloul înrămat a împins pe ultimul plan pictura murală și în care gravura a izgonit ilustrarea manuală a cărților. O translație similară a socialului înspre individual se ascundea în deplasarea centrului de greutate al arhitecturii după epoca Renașterii. Acum nu i se mai cereau, ca sarcină principală, biserici și palate, ci locuințe, nu galerii fastuoase, ci încăperi de locuit. Arta a devenit mai intimă, dar totodată mai izolată, o problemă a individului. Tot astfel, muzica de cameră și liedul, create pentru satisfacerea nevoilor estetice personale, au început să întreacă, în amploarea efectului și de cele mai multe ori și în intensitatea expresiei, formele artistice cu caracter mai public.

În același timp însă, a avut loc și o altă schimbare în funcția artei. Arta a devenit din ce în ce mai recunoscută ca valoare culturală complet autonomă și de nivel extraordinar de înalt. Până în secolul al XVIII-lea, arta nu ocupase, de fapt, pe scara valorilor culturale decât un loc întru totul subordonat: era o podoabă nobilă a vieții privilegiaților. Plăcerea estetică era resimțită la fel ca și acum, dar era interpretată de regulă fie ca elevație religioasă, fie ca o curiozitate de calitate superioară, care tindea spre divertisment sau spre distracție. Artistul, deși tot meseriaș, continua să treacă drept slugă, în timp ce practicarea științei era un privilegiu al celor lipsiți de griji.

Marea schimbare, aici, a încolțit din noua orientare estetică a minții, care a intervenit după mijlocul secolului

al XVIII-lea, într-o formă romantică și în una clasicistă. Curentul principal este cel romantic, celălalt e cuprins în el. Din amândouă la un loc, izvorăște înălțarea până la cer a plăcerii estetice pe scara valorilor vieții; până la cer, pentru că de acum înainte prea va trebui să ia locul unei conștiințe religioase slăbite. De la Winckelmann, linia merge până la John Ruskin. Abia către sfârșitul secolului al XIX-lea, voga artei pătrunde, nu fără influența tehnicii reproducerii fotografice, până la masele cultivate. Arta devine domeniu public, iar dragostea de artă devine de bonton. Ideea că artistul e o ființă superioară își face loc pretutindeni. Snobismul se întinde și pune stăpânire pe public. În același timp, năzuința convulsivă spre originalitate devine un impuls principal al producției. Această nevoie neîncetată de ceva mereu nou și nemaipomenit târăște arta de pe panta impresionismului spre excesele secolului al XX-lea. Pentru factorii dăunători ai procesului de producție modern, arta este mai accesibilă decât știința. Mecanizarea, reclama, goana după efect au mai multă priză asupra ei, pentru că ea lucrează mai direct pentru piață, și cu mijloace tehnice.

În toate acestea, elementul ludic trebuie căutat departe. Din secolul al XVIII-lea încoace, arta, devenită conștientă că e factor de cultură, după toate aparențele mai mult a pierdut din calitatea ei ludică decât a câștigat. A contribuit asta oare la ascensiunea ei ? Nu ar fi cu neputință de afirmat că pentru artă a fost mai degrabă o binecuvântare că a rămas încă, în bună parte, inconștientă de semnificația pe care o vehiculează și de frumusețea pe care o creează. Datorită puternicei conștiințe a propriei capacități de a dărui fericirea supremă, și-a pierdut o parte din însușirea de a fi veșnic copil.

Privind însă lucrurile de pe o altă latură, am putea vedea o anumită intensificare a elementului ludic din viața artistică, și iată în ce. Artistul e considerat ca o ființă excepțională, care se înalță deasupra majorității semenilor săi, și trebuie

să se bucure de un anumit respect. Ca să poată resimți această idee de excepționalitate, are nevoie de un public de admiratori sau de un grup de adepți, pentru că masa nu-i dăruiește acel respect decât cel mult în fraze. La fel ca pentru poezia cea mai veche, pentru arta modernă e indispensabil un anumit ezoterism. La baza fiecărui ezoterism, se află o convenție: noi, inițiații, vom găsi că acest lucru este așa și nu altfel, îl vom înțelege așa și nu altfel, îl vom admira așa și nu altfel. Este nevoie de o comunitate de joc, care se retranșează în ritualurile ei. Pretutindeni unde o parolă cu terminația *-ism* reunește o orientare artistică, calificarea unei comunități de joc este evidentă. Aparatul de publicitate modern, cu critica de artă de înalt nivel literar, cu expoziții și conferințe, este aptă să accentueze caracterul ludic al manifestărilor artistice.

Cu totul altfel decât cu privire la artă stau lucrurile cu o încercare de a determina conținutul ludic al științei moderne. Motivul este că la aceasta din urmă ajungem aproape nemijlocit înapoi la problema fundamentală: ce este jocul? în timp ce până acum am încercat tot timpul să pornim de la o categorie „joc" ca mărime dată și unanim acceptată. Am spus la început că una dintre condițiile și caracteristicile esențiale ale jocului este: un spațiu de joc, un cerc delimitat anume, înlăuntrul căruia se desfășoară acțiunea și sunt valabile regulile. Este evidentă înclinarea de a vedea cu anticipație în indiferent care astfel de incintă închisă un spațiu de joc. Nimic nu e mai ușor decât să atribuim fiecărei științe, pe baza izolării înlăuntrul hotarelor metodei și concepției proprii, un caracter ludic. Dacă însă ne cramponăm de o noțiune ludică manifestă și valabilă pentru gândirea spontană, atunci pentru o calificare drept joc este nevoie de ceva mai mult decât doar de spațiul de joc. Jocul este temporal; el se desfășoară și nu are alt scop propriu în afară de el însuși. Jocul este purtat de o conștiință de relaxare voioasă, în afara

cerințelor vieții obișnuite. Nimic din toate acestea nu este adevărat în cazul științei. Căci ea caută desigur un contact cu realitatea generală și o valabilitate pentru aceasta. Regulile ei nu sunt, ca ale jocului, date o dată pentru totdeauna. Ea e dezmințită fără încetare de experiență, și atunci se modifică singură. Regulile unui joc nu pot fi dezmințite. Jocul poate fi variat, dar modificat nu.

De aceea, există toate motivele pentru ca o concluzie de felul „orice știință nu este decât un joc" să fie dată deocamdată de-o parte ca fiind o înțelepciune prea ieftină. Întrucâtva diferită este întrebarea dacă o știință nu se poate apuca să „se joace" înlăuntrul domeniului delimitat de propria ei metodă. Astfel, ca să luăm un exemplu, de orice înclinare către sistematizarea continuă se leagă aproape indisolubil o tendință înspre ludic. Știința veche, fără suficientă fundamentare pe experiență, obișnuia să se distreze cu sistematizarea neîntemeiată a tuturor calităților și noțiunilor imaginabile. Observația și calculul constituie aici, ce-i drept, o frână, dar nu o garanție absolută. Termenii unei metode speciale odată elaborate mai pot fi oricând manipulați cu ușurință, ca niște figuri de joc. Lucrul acesta le-a fost reproșat din cele mai vechi timpuri juriștilor. Lingvistica a meritat reproșul, atâta timp cât a luat parte, fără să-i pese, la vechiul joc al explicării cuvintelor, care a fost la modă de când cu Vechiul Testament și cu *Vedele*, și care este practicat încă, zi de zi, de toți cei ce n-au habar de lingvistică. Este oare sigur că cele mai recente școli sintactice strict științifice nu sunt pe drum spre o nouă ludificare? Nu sunt oare reduse atâtea științe, printr-o explicare mult prea de-a gata a terminologiei freudiene de către chemați și nechemați, la niște simple jocuri?

Făcând abstracție de posibilitatea ca omul de știință, profesionist sau amator, să „se joace" cu termenii specialității lui, activitatea științifică e și ea atrasă pe făgașurile jocului de către înclinarea spre întrecere. Cu toate că în știință

competiția are o bază mai puțin direct economică decât în artă, pe de altă parte desfășurării logice a culturii îi este mult mai specific, prin însăși natura ei, caracterul de controversă. Am vorbit mai sus despre originile înțelepciunii și ale științei în epocile arhaice: ele se aflau tot timpul în agonal. „Știința este polemică“, s-a spus, nu fără temei. Totuși, e un semn nefavorabil dacă într-o știință dorința de a i-o lua înainte altuia cu o descoperire sau de a-l da gata cu o argumentare vine prea energic în prim-plan. Adevărata năzuință spre cunoașterea adevărului prin cercetare nu pune preț pe triumful asupra unui adversar.

În concluzie, am fi înclinați să credem că știința modernă – atâta timp cât se cramponează de cerințe stricte referitoare la exactitate și la dragostea de adevăr și, pe de altă parte, atâta timp cât o noțiune ludică evidentă rămâne pentru noi criteriu – este relativ puțin accesibilă pentru atitudinea ludică și prezintă cu siguranță trăsături mai puțin ludice decât în epoca primului ei început sau în cea a revenirii ei la o viață nouă, adică de la Renaștere până în secolul al XVIII-lea.

Dacă ne îndreptăm acum, în sfârșit, spre determinarea conținutului ludic în viața socială actuală în general, inclusiv în viața politică, trebuie mai întâi să discernem bine două posibilități. Una este următoarea: constatăm că unele forme ludice sunt folosite în mod mai mult sau mai puțin conștient pentru a acoperi o finalitate socială sau politică. În acest caz, nu avem de-a face cu eternul element ludic al culturii, pe care am încercat să-l expunem în paginile de față, ci cu un joc fals. Cealaltă posibilitate este următoarea: lovindu-ne de fenomene care au superficial aparența ludicului, ajungem pe un făgaș greșit. Căci viața cotidiană a societății actuale este dominată într-o măsură crescândă de o însușire care are câteva trăsături comune cu simțul ludic și în care am putea crede eventual că descoperim un extraordinar de bogat element ludic al culturii moderne. Este însușirea pe care o

putem desemna cel mai bine ca „puerilism“, cuvânt apt să cuprindă într-un singur termen comportarea copilăroasă și ștrengăria. Dar comportarea copilărească și jocul nu sunt același lucru. Când, acum câțiva ani, am socotit că pot cuprinde un număr de fenomene îngrijorătoare ale vieții sociale actuale sub denumirea de „puerilism“[2], aveam în vedere o serie de activități în care omul de astăzi, mai ales organizat ca membru al unei colectivități oarecare, pare să se comporte după unități de măsură ale vârstei pubertății sau ale celei a copilăriei. Era vorba în bună parte de obiceiuri fie generate, fie puse la îndemână de tehnica relațiilor spirituale moderne. Printre acestea, se numără de pildă nevoia, ușor de satisfăcut, dar niciodată îndestulată, de distracție banală, goana după senzații grosolane, plăcerea procurată de exhibiția în masă. Situate ceva mai spre fund, li se adaugă vioiul spirit de club, cu anexele lui: semne distinctive vizibile, gesturi formale cu mâna, sunete de recunoaștere și de înștiințare (urlete, strigăte, formule de salut), defilarea în pas de marș și în formație de marș etc. O serie de însușiri, cu rădăcini psihice mai adânci decât cele citate, și care pot fi incluse la fel de bine în termenul „puerilism“, sunt lipsa de simț al umorului, pierderea calmului din pricina unui cuvânt, neîncrederea și intoleranța împinse mult prea departe față de cei care nu fac parte din același grup, exagerarea peste măsură a laudelor și a blamului, accesibilitatea pentru orice iluzie care flatează amorul propriu și onoarea profesională. Multe dintre trăsăturile puerile se găsesc amplu reprezentate și în perioade de civilizație mai timpurii[3], dar niciodată în proporțiile și cu brutalitatea cu care se manifestă

---

[2] *In de schaduwen van morgen*[1] (În umbra zilei de mâine[1]), pp. 159–174; în *Verz. Werken*, VII.

[3] *Cf.*, de pildă, în cartea mea *Herfsttij der Middeleeuwen*, cap. XVII: Formele de gândire în viața practică; în *Verz. Werken*, III, pp. 279 și urm.; ed. rom. cit., pp. 360 și urm.

în viața publică actuală. Nu este aici locul pentru o cercetare amănunțită a cauzelor și a proliferării acestui fenomen de cultură. Printre factorii care participă la producerea lui, se numără în orice caz intrarea maselor semidezvoltate în circuitul spiritual, relaxarea normelor morale, precum și conductibilitatea prea mare pe care tehnica și organizarea le-au conferit societății. Starea de spirit adolescentină, neînfrânată de educație, de forme și de tradiție, încearcă să obțină supremația în toate domeniile, și reușește cât se poate de bine. Domenii întregi ale formării de opinie publică sunt dominate de temperamentul adolescentin și de înțelepciunea de club de tineret. Acrobația cu numele este tipică pentru perioadele de exaltare politică; așa s-au petrecut lucrurile în zilele Convenției[4].

Lordului Baden Powell îi revine cinstea de a fi înțeles cel dintâi forța socială a spiritului băiețesc organizat și de a-l fi transpus în uluitoarea sa creație, Mișcarea Cercetășească. Nu e cazul să vorbim despre puerilism, pentru că aici avem de-a face cu un joc educativ al unor neadulți, care este bazat pe înclinările vârstei respective și care știe să le folosească în vederea unui efect util. Statutele cercetășiei, chiar ele, o numesc „joc". Lucrurile se schimbă când aceleași obiceiuri pătrund în preocupări care vor să treacă drept strict serioase și sunt încărcate cu pasiunile urâte ale luptei sociale și politice. Atunci se naște întrebarea, esențială aici: puerilismul care proliferează din abundență în societatea zilelor noastre trebuie văzut ca o funcție ludică sau nu?

La prima vedere, răspunsul pare să fie „da", și în acest sens chiar am interpretat fenomenul în considerațiile mele

---

[4] Teroristul *Bernard de Saintes* și-a schimbat prenumele *Adrien Antoine*, punând în locul numelor celor doi sfinți denumirile atributelor corespunzătoare, casmaua și fierul, care îi înlocuiseră în calendarul revoluționar pe Sfântul Adrian și pe Sfântul Antonie, și a „devenit astfel *Piochefer Bernard*. (*n.a.*) – *Pioche* „casma"; *fer* „fier" (*n.t.*).

anterioare despre raportul dintre joc și cultură[5]. Acum însă, am convingerea că trebuie să conturez mai precis determinarea noțiunii de „joc" și că pe această bază trebuie să-i refuz puerilismului calificarea de „joc". Un copil care se joacă nu e copilăros. Copilăros devine abia dacă joaca îl plictisește, sau dacă nu știe de-a ce să se joace. Dacă puerilismul general de azi ar fi joc autentic, atunci datorită lui ar trebui să vedem societatea pe drumul de întoarcere spre formele de cultură arhaice, în care jocul era un factor creator viu. Mulți vor fi poate înclinați într-adevăr să salute în „recrutizarea" progresivă a societății prima etapă a unui asemenea drum de întoarcere. Credem că pe nedrept. În toate aceste fenomene ale unui spirit care își sacrifică de bunăvoie majoratul, nu putem vedea decât semnele unei descompuneri iminente. Ele sunt lipsite de semnalmentele esențiale ale jocului autentic, cu toate că de cele mai multe ori comportările puerile iau în aparență forma de joc. Pentru a redobândi consacrare, demnitate și stil, cultura va trebui să pășească pe alte făgașuri.

Tot mai mult se impune concluzia că elementul ludic al culturii, începând cu secolul al XVIII-lea, în care am avut impresia că trebuie să-l mai semnalăm ca fiind încă în plină înflorire, și-a pierdut semnificația în aproape toate domeniile în care a fost odinioară la el acasă. Cultura modernă nu prea mai este „jucată", iar acolo unde pare că [se] joacă, jocul este fals. Între timp, distincția dintre joc și ne-joc în fenomenele de cultură devine tot mai dificilă, pe măsură ce ne apropiem de propria noastră epocă. Această afirmație este valabilă mai mult ca oricând atunci când încercăm să ne dăm seama de conținutul politicii contemporane ca fenomen de

---

[5] V.: *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur*, p. 25; în *Verz. Werken*, V, p. 24, și în *In de schaduwen van morgen*, *loc. cit.*, în *Verz. Werken*, VII.

cultură. Nu cu mult timp în urmă, viața politică normală, în înfățișarea ei democratică parlamentară, mai era încă plină de elemente incontestabil ludice. Pornind de la câteva observații răzlețe, presărate în conferința mea din 1933[6], unul dintre studenții mei a demonstrat nu demult, în mod convingător, într-un studiu despre elocința parlamentară în Franța și în Anglia[7], că în Camera Comunelor, de la sfârșitul secolului al XVIII-lea încoace, dezbaterile au corespuns în mod substanțial normelor unui joc, fiind dominate tot timpul de momente de rivalitate personală. Are loc un neîncetat meci, în care anumiți matadori încearcă să-și dea șah-mat unii altora, fără să prejudicieze însă interesele țării, pe care le slujesc astfel cu toată seriozitatea. Atmosfera și moravurile vieții parlamentare au fost totdeauna pe de-a-ntregul sportive. La fel stau lucrurile și azi în țările care au rămas într-o oarecare măsură credincioase modelului englez. Un spirit de camaraderie le mai îngăduie și în prezent celor mai înverșunați adversari să glumească împreună în mod amical imediat după dezbateri. Într-o manieră umoristică, lordul Hugh Cecil a declarat că episcopii sunt indezirabili în Camera Lorzilor, pentru ca apoi să stea prietenește de vorbă despre acest subiect cu arhiepiscopul de Canterbury. Din sfera ludică a Parlamentului face parte și așa-numitul *gentlemen's agreement*[8], înțeles greșit uneori de către unul dintre gentlemeni. Nu ni se pare că exagerăm dacă vedem în acest element ludic, cel puțin în ce privește Anglia, una dintre cele mai puternice laturi ale parlamentarismului, atât

---

[6] *Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur*, în *Verz. Werken*, V, pp. 3 și urm.

[7] J. K. Oudendijk, *Een cultuurhistorische vergelijking tusschen de Fransche en de Engelsche parlementaire redevoering* (O comparație, din perspectiva istoriei culturii, între discursul parlamentar francez și cel englez), Utrecht, 1937.

[8] Înțelegere între gentlemeni (*engl.*) (*n.t.*).

de defăimat în zilele noastre. El garantează o elasticitate a raporturilor, care permite tensiuni altminteri insuportabile, pentru că ceea ce ucide este dispariția umorului. Aproape că nu mai este nevoie de demonstrat că factorul ludic, în viața parlamentară engleză, nu reiese numai din discuții și din formele tradiționale ale adunării, ci că este legată și de întregul aparat al alegerilor.

În moravurile politice americane, elementul ludic este mai evident decât în parlamentarismul britanic. Cu mult înainte ca sistemul bipartinic să fi ajuns, în Statele Unite, să semene, mai mult sau mai puțin, cu rivalitatea dintre două echipe, a căror diferențiere politică, pentru un profan, era aproape cu neputință de perceput, propaganda electorală se desfășura acolo pe de-a-ntregul în forma unor jocuri naționale. Alegerile prezidențiale din 1840 au creat stilul celor de mai târziu. Candidat era atunci popularul general Harrison. Partizanii lui nu aveau un program, dar o întâmplare le-a dat un simbol, *the logcabin*, casa grosolană, făcută din bușteni, a pionierului – și cu acest semn au învins. Metoda proclamării unui candidat pe baza celui mai mare volum de voci[9], adică a celor mai zgomotoase aclamații, a fost inaugurată la alegerile din 1860, care l-au dus la președinție pe Lincoln. Caracterul emoțional al politicii americane se regăsește și în originile specificului național, care nu și-a dezmințit niciodată proveniența din relațiile primitive ale unei lumi alcătuite din pionieri. Fidelitatea partinică oarbă, organizarea secretă, entuziasmul masei, combinate cu o năzuință copilărească spre simboluri exterioare, conferă elementului ludic din politica americană un caracter naiv și spontan, care lipsește în mișcările de masă mai tinere din Lumea Veche.

Mai puțin simplu decât în cele două țări citate mai sus stau lucrurile cu jocul politic în Franța. Acolo, există fără

[9] În limba engleză, *voice* înseamnă și *voce*, și *vot* (*n.t.*).

îndoială motive pentru ca funcționarea a numeroase partide de guvernământ – care reprezintă în cea mai mare parte grupuri de persoane și de interese și care, împotriva oricăror interese ale statului, expun fără încetare țara, prin tactica lor de răsturnare a cabinetelor, unor crize politice primejdioase – să fie considerată ca joc. Finalitatea colectivă sau individuală egoistă, mult prea vizibilă, a acestui sistem pluripartinic nu pare însă să concorde cu natura unui joc autentic.

Dacă în politica internă a statelor contemporane găsim destule urme ale factorului ludic, politica lor internațională nu ne oferă la prima vedere decât prea puține prilejuri de a ne gândi la sfera jocului. Totuși, faptul în sine că viața politică dintre națiuni a decăzut până la nivelul unor acte de violență de o gravitate nemaiîntâlnită încă nu constituie un motiv de a elimina aici din oficiu noțiunea de „joc". Am văzut îndestul că jocul poate fi crud și sângeros și că adeseori este jucat în mod necinstit. Orice comunitate juridică sau de state are de la natură o serie de caracteristici care o leagă de o comunitate de joc. Un sistem de drept internațional se menține datorită recunoașterii reciproce a principiilor și regulilor, care, oricum ar fi fundamentate în metafizic, în practică operează ca reguli de joc. Constatarea expresă că *pacta sunt servanda*[10] conține în fapt o recunoaștere că integritatea sistemului nu se bazează decât pe o voință de participare la joc. De îndată ce unul dintre cei în cauză se sustrage regulilor sistemului, ori se prăbușește întregul sistem al dreptului internațional (fie și numai temporar), ori profanatorul trebuie expulzat din comunitate, ca spărgător de joc. Menținerea dreptului internațional a fost totdeauna dependentă în mare măsură de valabilitatea noțiunilor de „onoare", „bună-cuviință", „bonton". Nu degeaba codul ideilor cavalerești privitoare la onoare a jucat un rol important în evoluția dreptului de război în Europa. În dreptul internațional era

[10] Tratatele (învoielile) trebuie respectate (*lat.*) (*n.t.*).

înscrisă presupunerea tacită că statul înfrânt în război se comportă ca un pierzător demn, întocmai ca un *gentleman*, cu toate că nu se comporta astfel decât arareori. Obligația de a declara oficial război făcea parte, cu toate că era ades încălcată, din buna-cuviință a statelor beligerante. Pe scurt: vechile elemente ludice ale războiului, pe care le-am întâlnit pretutindeni în epocile arhaice, și pe care se baza în bună parte obligativitatea respectării regulilor de război, încă nu dispăruseră cu totul, până nu demult, nici în războiul european modern.

O uzanță germană curentă numește izbucnirea stării de război *Ernstfall*[11]. Ea poate fi considerată un punct de vedere pur militar. Față de luptele simulate în timpul manevrelor și de pregătirea de război, războiul „adevărat" se află într-adevăr ca seriozitatea față de joc. Lucrurile se schimbă întrucâtva dacă termenul *Ernstfall* trebuie înțeles pe plan politic. Căci atunci ar conține ideea că, de fapt, până la război activitatea referitoare la prudența externă nu a ajuns încă la deplina ei seriozitate, la eficacitatea ei propriu-zisă. Într-adevăr, un asemenea mod de a vedea lucrurile este practicat de unele persoane[12]. Pentru acele persoane, întregul sistem de relații diplomatice dintre state, atâta timp cât se mișcă pe făgașurile tratativelor și ale înțelegerilor, contează numai ca introducere la starea de război sau ca activitate de tranziție dintre două războaie. Este logic ca adepții teoriei care nu consideră politică serioasă decât războiul, deci inclusiv pregătirea lui, să-i nege în același timp caracterul de competiție, deci de joc. În epocile timpurii, spun ei, va fi avut poate factorul agonal un efect puternic în război, dar războiul de azi are un caracter care îl înalță mai presus de întrecerea

[11] Situație serioasă (*germ.*) (*n.t.*).

[12] V. lucrarea mea *In de schaduwen van morgen*[1], pp. 104–113, în *Verz. Werken*, VII.

străveche. Factorul agonal se bazează pe principiul „prieten–dușman“. Toate relațiile cu adevărat politice dintre popoare și state sunt dominate de acest principiu, care sună astfel[13]: *Celălalt* grup este întotdeauna fie prietenul, fie dușmanul tău. Dușman nu înseamnă *inimicus*, ἐχθρός (*echthros*), adică om antipatizat personal, ba chiar om rău, ci doar *hostis*, πολέμιος (*polemios*), adică străin, cel care stă în drumul sau survine în drumul propriului tău grup. Schmitt vrea ca dușmanul să nu fie privit nici ca rival sau ca adversar de joc. Pentru el, dușmanul nu este decât antagonist, în cel mai literal sens al cuvântului, deci acela care trebuie îndepărtat din drum. Dacă acestei reduceri forțate a noțiunii de dușmănie la un raport aproape mecanic i-a corespuns într-adevăr vreodată ceva în istorie, fie și aproximativ, atunci nu poate fi vorba decât tocmai de antagonismul arhaic dintre frății, clanuri sau triburi, în care elementul ludic avea o însemnătate atât de precumpănitoare și deasupra căruia evoluția culturii ne-a înălțat treptat. În măsura în care himera inumană a lui Schmitt nu e lipsită de un licăr de dreptate, concluzia trebuie să fie: nu războiul este *Ernstfall*, ci pacea. Căci abia dacă depășește acest lamentabil raport „prieten–dușman“ își dobândește omenirea dreptul la deplina recunoaștere a demnității ei. Războiul, cu tot ceea ce îl provoacă sau îl însoțește, rămâne veșnic prins în demonicele cătușe magice ale jocului.

Dar aici se dezvăluie încă o dată tulburătoarea insolubilitate a problemei: joc sau seriozitate? Noi am ajuns încet-încet la convingerea că întreaga cultură este fundamentată pe jocul nobil și că, pentru a-și desfășura suprema calitate, ca stil și demnitate, nu poate fi lipsită de acest conținut ludic. Nicăieri în altă parte, respectarea unor reguli fixate

---

[13] Carl Schmitt, *Der Begriff des Politischen* (Noțiunea politicului), Hamburg, ed. a III-a, 1933 (ed. I: 1927).

nu este atât de indispensabilă ca în relațiile dintre popoare și state. Dacă regulile sunt încălcate, societatea decade în barbarie și haos. Pe de altă parte, credem că tocmai în război trebuie să vedem reîntoarcerea la atitudinea agonală, care a dat formă și conținut jocului primitiv pentru prestigiu.

Dar tocmai războiul modern a pierdut, pare-se, orice contact cu jocul. State de înaltă cultură se retrag cu totul din comunitatea dreptului internațional și practică fără rușine un *pacta non sunt servanda*. O lume care, datorită propriei sale configurații, este nevoită tot mai mult să practice înțelegerea reciprocă în forme politice, fără a folosi măsura maximă a distrugătoarelor sale mijloace de constrângere, nu poate exista fără convenții limitative salutare, care, în caz de conflict, reduc primejdia și mențin intactă posibilitatea de colaborare. Datorită perfecțiunii mijloacelor sale, războiul s-a transformat din *ultima ratio* [*regum* – n.ed.][14] în *ultima rabies*[15]. În politica zilelor noastre, care se bazează pe extrema promptitudine și – dacă trebuie – pe extrema dispoziție de a duce război, cu greu se mai poate recunoaște o umbră a vechii atitudini ludice. Tot ceea ce leagă războiul de sărbătoare și de cult a dispărut din războiul contemporan și, odată cu această alienare a jocului, și-a pierdut și locul ca element al culturii. Și totuși, războiul rămâne ceea ce a spus Chamberlain în primele zile ale lunii septembrie 1939: un joc de noroc, *a gamble*.

Ideea de joc nu poate lua naștere de îndată ce privim lucrurile de pe poziția celor atacați, a celor ce luptă pentru dreptatea și pentru libertatea lor. De ce nu ? De ce, în acest caz, asocierea ideii de luptă cu cea de joc este exclusă ? Pentru că aici lupta are o valoare morală și pentru că în conținutul moral se află punctul în care calificarea drept joc își pierde semnificația. În criteriul valorii etice își găsește rezolvare,

---

[14] Supremul argument [al regilor] (*lat.*) (*n.t.*).

[15] Suprema violență (*lat.*) (*n.t.*).

pentru fiecare caz în parte, veșnica îndoială: joc sau seriozitate? Cel ce nesocotește valoarea obiectivă a dreptului și a normelor morale nu găsește niciodată acea rezolvare. Politica este bine înfiptă, cu toate rădăcinile ei, în solul primitiv al culturii jucate în competiție. Ea nu se poate desprinde de acolo și nu se poate înălța decât printr-un *ethos*, care repudiază valabilitatea raportului „prieten–dușman“ și nu recunoaște ca normă supremă pretențiile propriului popor.

Încetul cu încetul, ne-am și apropiat de o concluzie: cultura autentică nu poate exista fără un anumit conținut ludic, deoarece cultura presupune o anumită autolimitare și stăpânire de sine, o anumită aptitudine de a nu vedea în propriile ei tendințe extremul și supremul, ci de a se vedea închisă înlăuntrul unor anumite hotare, acceptate de bunăvoie. Cultura mai vrea încă și acum, într-un anumit sens, să fie *jucată*, pe bază de convenție reciprocă, după anumite reguli.

Civilizația autentică pretinde oricând și în orice privință *fair play*, iar *fair play* nu este altceva decât echivalentul, exprimat în termeni ludici, al bunei-credințe. Cel ce strică jocul strică însăși cultura. Pentru ca acest conținut ludic al civilizației să fie creator și promotor de cultură, trebuie să fie pur. Nu trebuie să constea din abaterea sau dezertarea de la normele prescrise de rațiune și omenie. Nu trebuie să fie aparență înșelătoare, în spatele căreia se maschează o intenție de a realiza anumite scopuri prin forme ludice cultivate anume. Jocul autentic exclude orice propagandă. Ținta lui se află în el însuși.

Cu prilejul tratării subiectului nostru, am încercat să ne ținem cât mai mult posibil de o noțiune de „joc“ având drept premise o serie de semnalmente pozitive și imediat acceptate ale jocului. Cu alte cuvinte, am luat jocul în înțelesul lui cotidian evident și am vrut să evităm scurtcircuitul spiritului, care declară că totul este joc. La sfârșit însă, la capătul

demonstrației noastre, ne așteaptă totuși această concepție și ne silește să dăm socoteală.

„Cu cât mai bine a socotit Heraclit părerile omenești doar « jocuri de copii »", așa ne vorbește despre el tradiția ulterioară[16]. La începutul considerațiilor de față[17], am citat cuvintele lui Platon, care sunt destul de importante ca să le evocăm încă o dată aici. „E adevărat că trebile omenești nu sunt vrednice de multă seriozitate, dar este necesar să fii serios, cu toate că asta nu e o fericire." Să acordăm atunci această seriozitate lucrurilor care o merită. „Trebuie să procedăm serios cu ceea ce este serios, și nu altminteri. Prin natura lucrurilor, singur Dumnezeu este vrednic de o binecuvântată seriozitate, în timp ce omul a fost făcut să fie o jucărie a lui Dumnezeu, și asta este cel mai bun lucru la el. De aceea, orice bărbat și orice femeie trebuie să-și petreacă viața jucând în felul acesta cele mai frumoase jocuri, iar starea lor de spirit să fie tocmai opusă celei de acum." Atunci, dacă jocul este lucrul cel mai serios – „viața trebuie trăită jucând anumite jocuri, cu sacrificii, cântece și dansuri, pentru a-i dispune favorabil pe zei și a câștiga în luptă". Astfel, „vor trăi după felul firii lor, căci în cele mai multe privințe sunt marionete și nu au parte de adevăr decât într-o mică măsură".

„Rău mai ponegrești omenirea, străinule", replică celălalt. Iar răspunsul este: „Iartă-mă. Cu privirea către Dumnezeu și tulburat de vederea Lui am vorbit așa. Atunci, dacă vrei, să nu ne disprețuim specia și s-o socotim vrednică de oarecare seriozitate."[18]

---

[16] Fragmentul 70 (în românește, de Adelina Piatkowski și Ion Banu, în *Filosofia greacă până la Platon*, ed. cit., vol. I, partea a 2-a, p. 359).

[17] V. mai sus pp. 54–55.

[18] *Legile*, 803, 804, *cf.* și 685. Spusa lui Platon, preluată în repetate rânduri de alții, a dobândit o sonoritate sumbră în cuvintele lui Luther *Alle Creaturen sind Gottes Larven und Mummereien* (Toate făpturile sunt măștile și deghizările lui Dumnezeu), *Erlanger Ausgabe* (ediția din Erlangen), XI, p. 115.

Mintea omenească nu se poate desprinde din cercul magic al jocului decât îndreptându-și privirea spre tot ce e mai sfânt. Dacă cercetează lucrurile cu ajutorul gândirii logice, nu ajunge prea departe. Când gândirea umană contemplă toate comorile spiritului și verifică toate splendorile capacității sale, găsește totdeauna pe terenul oricărei judecăți serioase o rămășiță de problematică. Fiecare sentință a unei judecăți peremptorii este recunoscută în propria conștiință ca nedeplin concluzivă. În acel punct unde judecata șovăie, se prăbușește ideea seriozității absolute. În locul vechiului „Totul e deșertăciune", pare atunci că vrea să se strecoare, poate, cu o sonoritate întrucâtva mai pozitivă, un „Totul este joc". Pare o metaforă ieftină, o simplă neputință a minții. Totuși, este înțelepciunea la care a ajuns Platon când a spus că omul este o jucărie a zeilor. Într-o minunată revărsare a imaginației, ideea revine în cartea Pildelor lui Solomon.[19] Acolo, Înțelepciunea Veșnică, obârșie a dreptății și a măririi, spune că, înaintea oricărei Creații, se juca în fața lui Dumnezeu pentru desfătarea Lui și se juca pe rotundul pământului Lui, găsindu-și plăcerea printre fiii oamenilor.

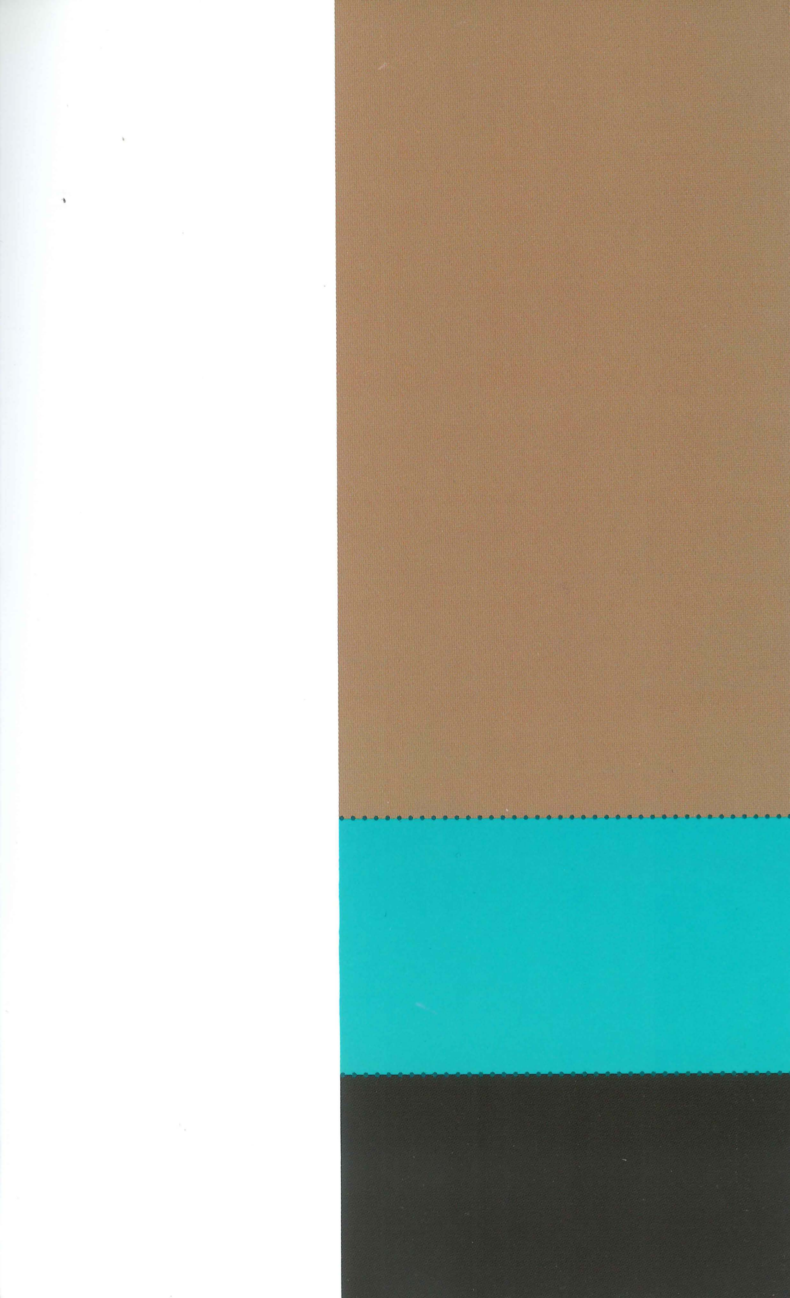
Cel ce simte că în veșnica rotire a noțiunii „joc–seriozitate" mintea îi este cuprinsă de amețeală, găsește în etic punctul de sprijin care evadase în logic. Jocul în sine – spuneam la început – se află în afara sferei normelor morale. El nu este în sine nici rău, nici bun. Dacă însă omul are de luat o hotărâre sau dacă o acțiune spre care îl mână voința lui și care îi este prescrisă ca serioasă rămâne îngăduită ca joc, conștiința lui morală îi oferă nemijlocit soluția. De îndată ce la hotărârea de a săvârși fapta participă simțămintele de adevăr și de dreptate, de îndurare și de iertare, problema nu mai are nici un sens. O singură picătură de

[19] Pilde, cap. 8, vs. 30, 31.

milostenie este de ajuns pentru a înălța acțiunile noastre deasupra diferențierilor minţii gânditoare. În orice conștiință morală întemeiată pe recunoașterea justiției și a clemenței, problema „joc sau seriozitate“, care până la urmă a rămas insolubilă, e definitiv redusă la tăcere.

INDICE

CUPRINS



Prin formaţia şi activitatea sa, Huizinga apare în cultura secolului al XX-lea ca un descendent al lui Jacob Burckhardt. El înfăptuieşte, ca şi acesta, o foarte savantă, dar totodată lipsită de pedanterie sinteză între istoria cultural-politică şi aceea artistică a Occidentului – de unde şi altitudinea discursului său, care atinge adesea sfera celor mai cuprinzătoare vorbiri despre cultura şi spiritualitatea europeană.

Homo ludens stă prinsă în cumpăna dintre o nostalgie şi un ideal. Adevărul ei istoric nu este de găsit decât scormonind la rădăcinile civilizaţiei noastre; conceptul ei desăvârşit nu poate fi decât rodul unei prospecţii, al locului pe care istoria nu l-a atins încă şi unde spiritul ludic se va altoi direct pe trunchiul activităţilor fără de care nici o societate nu poate fi gândită. Formula trecerii din regnul necesităţii în cel al libertăţii are în fond un iz ludic.

GABRIEL LIICEANU

studii literare • filologie • lingvistică • studii clasice
filozofie • jurnalism • comunicare • critică literară
mentalităţi • eseu • politologie • religie • teologie
mitologie • spiritualitate • sociologie • antro
psihologie • biografii • studii culturale • estet

Lei 39,00

ISBN 978-973-50-6330-6



Pe copertă: David Teniers cel Tânăr, *Jucătorii de cărţi* (detaliu)